CLUB Nintendo®




SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE
DK
© 2018 Nintendo
CLUB
Nintendo®

SUMARIO

EDITORIAL



Super Smash Bros. Ultimate llegará para cerrar un gran año de Nintendo


▲ ¡Iniciamos la segunda mitad de 2018!

Una vez que conocimos la noticia de que vendría un nuevo **Smash** para el Nintendo Switch, lo primero que quisimos saber fue su fecha de salida y el nombre que tendría esta entrega; ahora conocemos cuándo verá la luz y cómo se llamará. El nombre nos dice todo, **Ultimate** es la versión definitiva de **Super Smash Bros.**, y en donde lo que más llama la atención, es la cantidad de personajes que estarán disponibles para la batalla. Todos los peleadores que han aparecido en la serie serán elegibles, incluso los de las compañías llamadas terceras.

La espera no será muy larga, ya que su lanzamiento está confirmado para principios de diciembre, así que ha marcar calendarios para reservarle un lugar a **SSB. Ultimate**.

No te pierdas nuestro apartado dedicado a la E3 2018, ahí encontrarás las noticias más importantes que se dieron durante el *show* y es que, sin duda, **Smash Bros.** fue uno de los pilares del evento. Ya estamos preparando el reporte completo y te aconsejo que te des una vuelta por nuestro canal de YouTube para que veas los videos que hicimos desde Los Ángeles, California.

Toño Rodríguez
Editor





ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón CP 01210
Ciudad de México. Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITOR IAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

REDACCIÓN
Adrián Moscoso Pacheco
Aldo Chávez López
Edmundo Morelos Apolinar

ATRACCIÓN DE TALENTOS
Gustavo Rincón

EDITORIAL TELEVISA CHILE
GERENTA GENERAL CHILE
María Eugenia Goiri

DIRECTORA GENERAL DE REVISTAS
Marisol Camiroaga

EDITORA EJECUTIVA DE REVISTAS
Francisca Vives

EDITORA ESTRATÉGICA DIGITAL
Valentina Bordalí

EDITORA DE CONTENIDOS DIGITALES
Amparo Hernández

GERENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Juan Carlos López

GERENTA DE VENTAS
Alejandra Labbé

COORDINADORA COMERCIAL DE PROYECTOS BTL
Josefa Larraín

GERENTA DE VENTA DIRECTA
Rebeca Salas

GERENTA DE MARKETING
María Paz Aguirre

GERENTE DE CIRCULACIÓN
Rodrigo Gamboa

COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN
Gustavo Briones



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo

CLUB NINTENDO

Impresa para Chile: AIMPRESORES S.A., Avenida Gladys Marin Nº 6920 Estacion Central, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS:
CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 25955000. Suscripciones: (562) 25955057 -suscripciones@televisa.cl- www.televisa.cl. Distribuidor: El Mercurio S.A.P., RUT Nº 90.193.000-7; Santa María Nº 5542, Vitacura, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.





Let's GO Pikachu

¡Por fin, los Pocket Monsters llegarán al Nintendo Switch!

¡La aventura regresa!

Como ya es costumbre por parte de Nintendo, una vez más sorprende a los fanáticos con el anuncio de grandes novedades dentro del universo **Pokémon**.

Hace unas semanas, justo antes de la E3 2018, la Gran N dio muestras de su enorme poder y que no necesita del magno evento de videojuegos para realizar anuncios sobresalientes. Sólo bastó una conferencia de prensa transmitida desde Tokio con un duración de 45 minutos, para que los seguidores de los *Pocket Monsters* perdieran la cabeza.

Durante el video se dieron noticias sobre el mundo de los monstruos de bolsillo, todas y cada uno muy importantes, empezando por **Pokémon Quest**, seguido de **Pokémon Let's Go Pikachu!** y **Pokémon Let's Go Eevee!** y finalizando con el anuncio de una nueva entrega de **Pokémon** con estilo RPG, que llegará el próximo año.

Sin duda cada uno fue destacado, pero **Let's Go Pikachu!** y **Let's Go Eevee!** sorprendieron, ya que se esperaba su anuncio durante la E3, cosa que no sucedió.

Ambos videojuegos verán la luz el próximo 16 de noviembre de 2018, en el Switch, y únicamente podemos adelantar que lucen increíbles y mantienen la esencia de la saga creada por los nipones, Satoshi Tajiri y Ken Sugimori.

Aunque las sorpresas no terminaron ahí, pues el complemento ideal para convertirse en maestro **Pokémon** llegará en forma de **PokéBola**.

La **Poké Ball Plus** tendrá la función de los Joy-Con, es decir, se podrá utilizar como si de verdad se intentara capturar a las criaturas, emitirá sonidos y luces cuando éstas sean atrapadas. ¡Excelente idea!



▲ El juego en pareja es una novedad en la franquicia.



▶ Las locaciones nos recuerdan a los clásicos títulos del Game Boy.

◀ La **Poké Ball Plus** no deberá faltarle a ningún entrenador.

Otra de las cosas interesantes de **Let's Go Pikachu!** y **Let's Go Eevee!** es que dos personas podrán jugar al mismo tiempo gracias a las cualidades de los Joy-Con. Esto rompe con la individualidad que había en la saga. Aunque debemos aclarar que el segundo *gamer* se unirá a la aventura, pero no podrá mantener los Pokémon que atrape (éstos se los quedará el primer mando). Aun así creemos que el hecho de tener un compañero le dará un toque único y diferente.

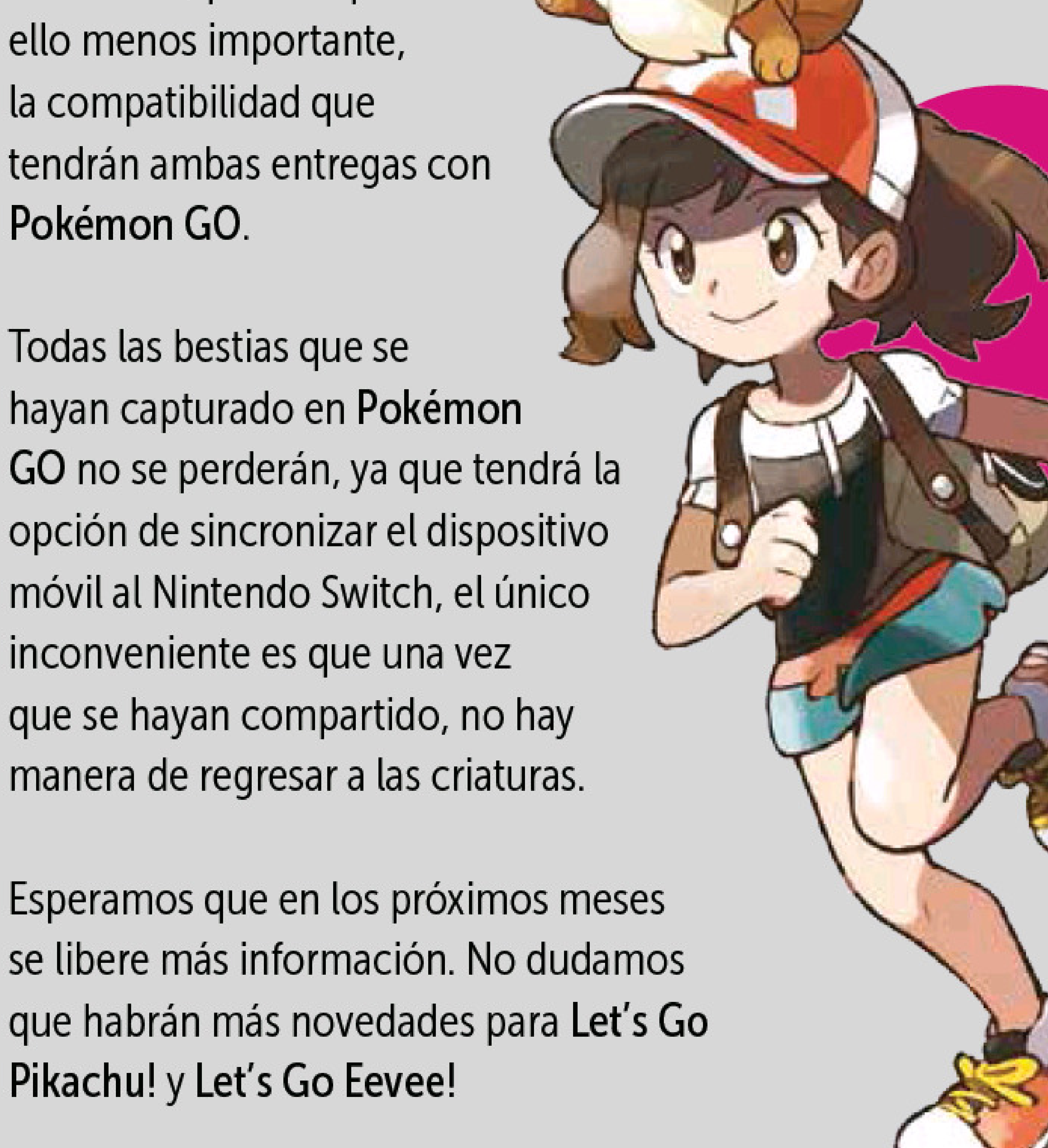


▲ ¡**Mew** también formará parte de está nueva entrega!

Por último, pero no por ello menos importante, la compatibilidad que tendrán ambas entregas con **Pokémon GO**.

Todas las bestias que se hayan capturado en **Pokémon GO** no se perderán, ya que tendrá la opción de sincronizar el dispositivo móvil al Nintendo Switch, el único inconveniente es que una vez que se hayan compartido, no hay manera de regresar a las criaturas.

Esperamos que en los próximos meses se libere más información. No dudamos que habrán más novedades para **Let's Go Pikachu!** y **Let's Go Eevee!**



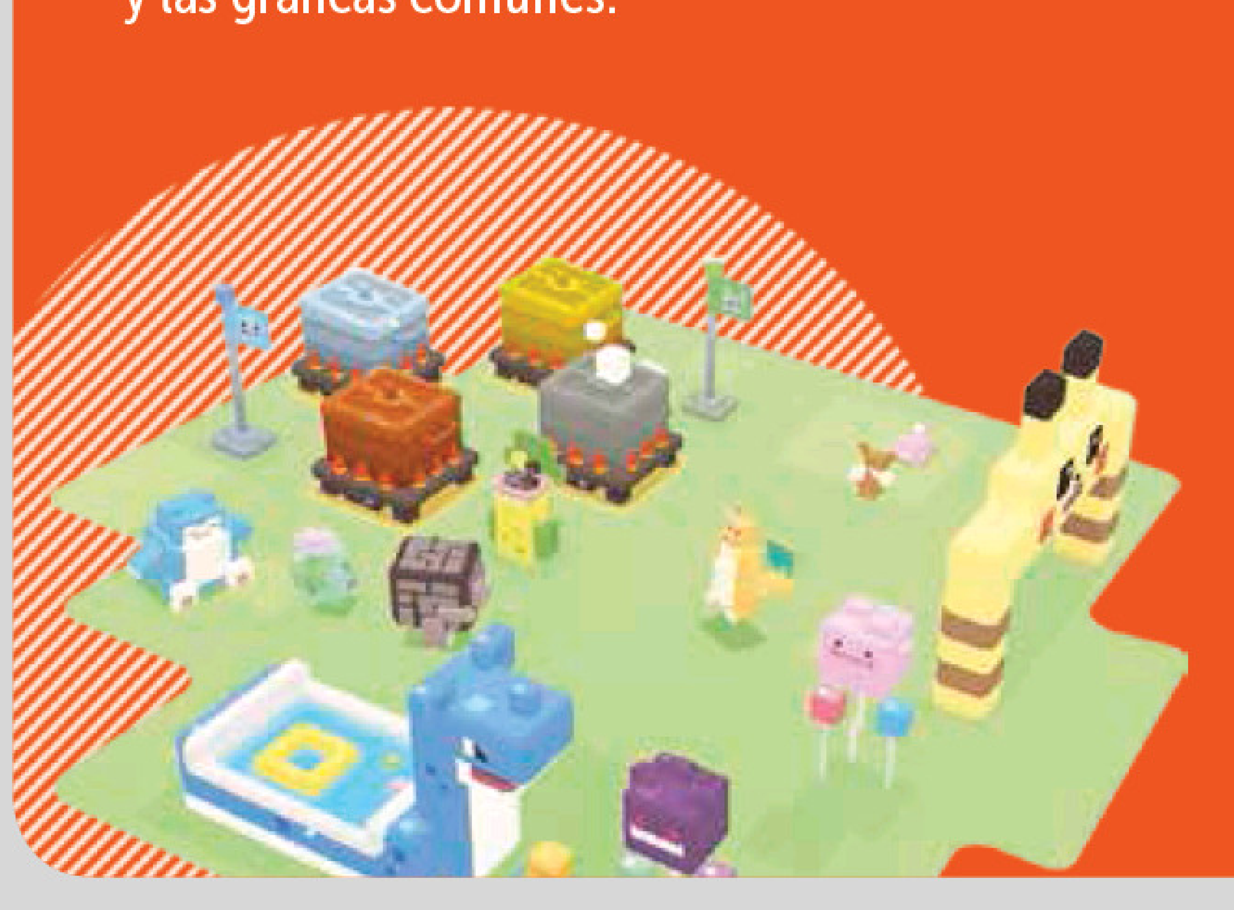
▲ ¿**Let's Go Pikachu!** o **Let's Go Eevee!**? ¡Habrá que descubrirlo!

¡La fiebre Pokémon no descansa y ahora es el turno del Nintendo Switch!

Pokémon Quest

Listo para descarga desde la eShop de Nintendo Switch y en dispositivos móviles. ¡Dale un vistazo a este singular título!

Probablemente, **Pokémon Quest** no fue muy bien recibido por los seguidores, pues mostraba un estilo parecido a **Minecraft**, sin embargo debemos reconocer que sólo se parece visualmente. Aquí la aventura comienza en la isla Tumblecube, donde en cada una de las zonas que la conforman existen distintos tipos de Pokémon que se pueden reclutar para formar un equipo. Se trata de combatir con ellos y ganarles para que se unan a nuestro grupo, pero hay que armar una buena estrategia para saber si son elementos que van con nuestras necesidades durante el desarrollo del juego. La propuesta es amena y le da un nuevo giro a la clásica jugabilidad y las gráficas comunes.





▲ ¡Cuadrados por todos lados!



▲ Tumblecube es una ciudad muy grande.



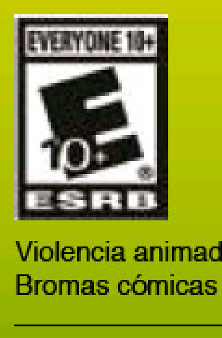
▲ Aunque diferente versión, **Pikachu** siempre es una ternura.

▲ Una insana trilogía.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy



• Compañía
Activision
• Desarrollador
Toys for Bob
• Categoría
Acción / Plataformas
• Jugadores
Uno
• Opinamos
Muy divertido y con un toque de dificultad. Recomendable al cien.



Violencia animada
Bromas cómicas

Lo imposible se vuelve posible, con estas palabras Nintendo sorprendió, nuevamente, a sus seguidores cuando anunció, en el Nintendo Direct de marzo, que uno de los personajes más queridos y populares de los videojuegos de plataformas llegaría al Nintendo Switch.

Hablamos de **Crash Bandicoot** y su divertida trilogía de juegos, que arriba al Switch con todos los escenarios vistos en las primeras versiones de PlayStation, eso sí, con muchísimas mejoras y extras que sólo un *remake* como éste puede ofrecer.

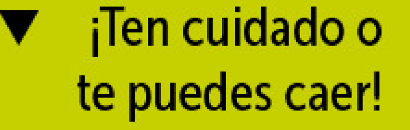
Por si no estás muy familiarizado con estos títulos, te contamos un poco de qué van y de toda la diversión que te estarás perdiendo si no le das una oportunidad en tu Nintendo Switch.

Crash Bandicoot fue creado originalmente por Naughty Dog como una serie exclusiva para PlayStation, el primer título de la serie fue lanzado en 1999 con el nombre de **Crash Bandicoot**. La segunda entrega **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** llegó en 1997 y el tercer videojuego de la serie, **Crash Bandicoot 3 : Warped!**, apareció en 1998. Esta es la trilogía que ahora hace su debut en las más reciente consola de la Gran N.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy es una colección donde hallaremos las aventuras del personaje principal, **Crash**, por detener al malvado **Dr. Neo Cortex**, al igual que en los originales. En esta aventura de plataformas utilizarás



◀ Antiguos jefes están de vuelta.



▼ ¡Ten cuidado o te puedes caer!



▲ Clásicos escenarios.



las conocidas técnicas de giro y salto para vender a los enemigos que encuentres por tu camino, además de romper las cajas y recoger artículos como frutas **Wumpa**, vidas extra y las máscaras de **Aku-Aku**.

Además, esta renovada trilogía tiene nuevas y mejores características en cada uno de los videojuegos, algunos son los puntos de control unificados, menús de pausa y sistemas de guardado, guardado manual y automático, y pruebas contrarreloj y la posibilidad de jugar como **Coco**, la hermana de **Crash**.

Viejos personajes regresan a esta travesía, tenemos a **Crash Bandicoot**, **Doctor Neo Cortex**, **Doctor Nitrus Brio**, **Aku-Aku**, **Tawna**, **Papu Papu**, **Ripper Roo**, **Koala Kong**, **Pinstripe Potoroo**, **Coco Bandicoot**, **Polar**, entre otros.

Para que te des una idea de todo lo que te espera, te contaremos un poco sobre cada juego que conforma esta entrega.

Crash Bandicoot
La primera parte de la saga contiene 25 niveles normales, dos secretos y seis batallas de jefe.

Los seis jefes son el líder de la aldea, llamado **Papu Papu**, el demente **Ripper Roo**, el musculoso **Koala Kong**, el pistolero **Pinstripe Potoroo**, el doctor **Nitrus Brio** y, finalmente, el pricipal enemigo de **Crash**, el **Dr. Neo Cortex**. Aquí deberás seguir un camino lleno de enemigos y trampas, además de recolectar la mayor cantidad de frutos para obtener algunos objetos que te serán de ayuda en tu salvaje aventura.

Un loca aventura que no debes perderte en el Nintend Switch

Crash en el Wii

No es la primera vez que Crash llega a las consolas de Nintendo.



Crash: Mind Over Mutant fue lanzado en 2008 para Nintendo DS y Wii, una excelente opción para calentar motores antes de **N. Sane Trilogy**.

▶ Esquiva los obstáculos.



▼ Salta por todos lados.



▲ Rompe todas las cajas.



Esta obra posee un poco el estilo de los **Donkey Kong Country**. Cuando te encuentres frentes a los jefes, deberás evitar los ataques de éstos y contraatacarlos para así derrotarlos y pasar al siguiente escenario, que se volverá más difícil.

Algo que debes tomar en cuenta en este título de plataformas es que la mayoría de los enemigos son derrotados con el ataque de salto, pero a algunos deberás vencerlos con otro tipo de técnicas.

También en algunos niveles podrás montar un jabalí, sobre el cual tendrás un control limitado. En estos escenarios deberás eludir diversos obstáculos, tales como enemigos mientras avanzas hacia adelante rápidamente sobre la bestia. En algunos niveles, el jugador es perseguido por una roca gigante, en estos deberás correr hacia la cámara mientras esquivas hoyos y otros obstáculos que hallarás a tu paso por las diferentes locaciones.

También tendrás que recolectar las máscaras **Aku-Aku** que se encuentran escondidas en las cajas, éstas te protegerán de ataques o contactos directos de los enemigos o explosiones

▼ El erizo azul más popular.

Personajes insignia

Algunos de los más conocidos protagonistas de los videojuegos



Sonic (SEGA)
Nació en 1990 como una creación que pudiera competir contra **Mario**, su primera aparición fue en **Sonic the Hedgehog**.



Pac-Man (Namco)
La famosa mascota de Namco fue creada por Toru Iwatani. Desde 1980 es un ícono virtual.



Mega Man (Capcom)
También llamado **Rockman**, este robot se convirtió en el emblema de Capcom desde 1987.


▲ Cotrola a **Coco**, la hermana de **Crash**.


◀ Esquiva las trampas.


▲ Usa todas tus habilidades.

de los paquetes llenos de TNT, así evitarás perder energía, que, créenos, te será de mucha ayuda.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back
La continuación directa de la primera entrega da inicio cuando **Crash Bandicoot** descubre qué sucedió realmente con el malévolo **Dr. Cortex** al ser derrotado en el primer juego por este marsupial con estilo.

Cortex tuvo la fortuna de caer en una cueva cerca del terreno correspondiente al Nivel 20 de **Crash Bandicoot**, Toxic Waste.

Muchas horas de aventura te esperan en esta trilogía de Crash

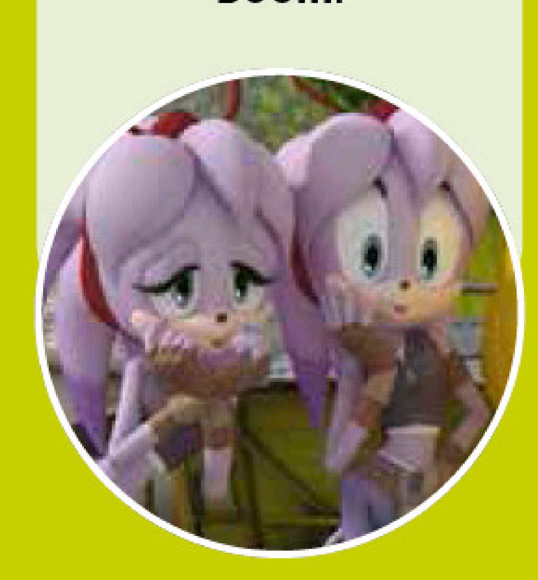
En este lugar, **Cortex** enciende un fósforo y se da cuenta de que ha hallado el Cristal Maestro, una piedra preciosa de color rosa y forma alargada, la cual alberga un gran poder. Es ahí donde la historia de **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** comienza.

En este título te enfrentarás a 27 niveles, los cuales están distribuidos en seis cámaras: 25 normales y dos secretos, por cada una librarás una batalla final, a excepción de la Cámara 06. Los cinco jefes son **Riper Roo**, Los Hermanos **Komodo** (**Moe** y **Joe**), **Tiger**, **N. Gin** y **Dr. Neo Cortex**.

En él, tu misión será por lo menos conseguir una gema o incluso dos, grises o de colores para poder avanzar. Estas joyas estarán escondidas en los escenarios. A partir de este juego se eliminó el requisito de no ser liquidado ni una sola vez en todo el nivel para conseguir las gemas.

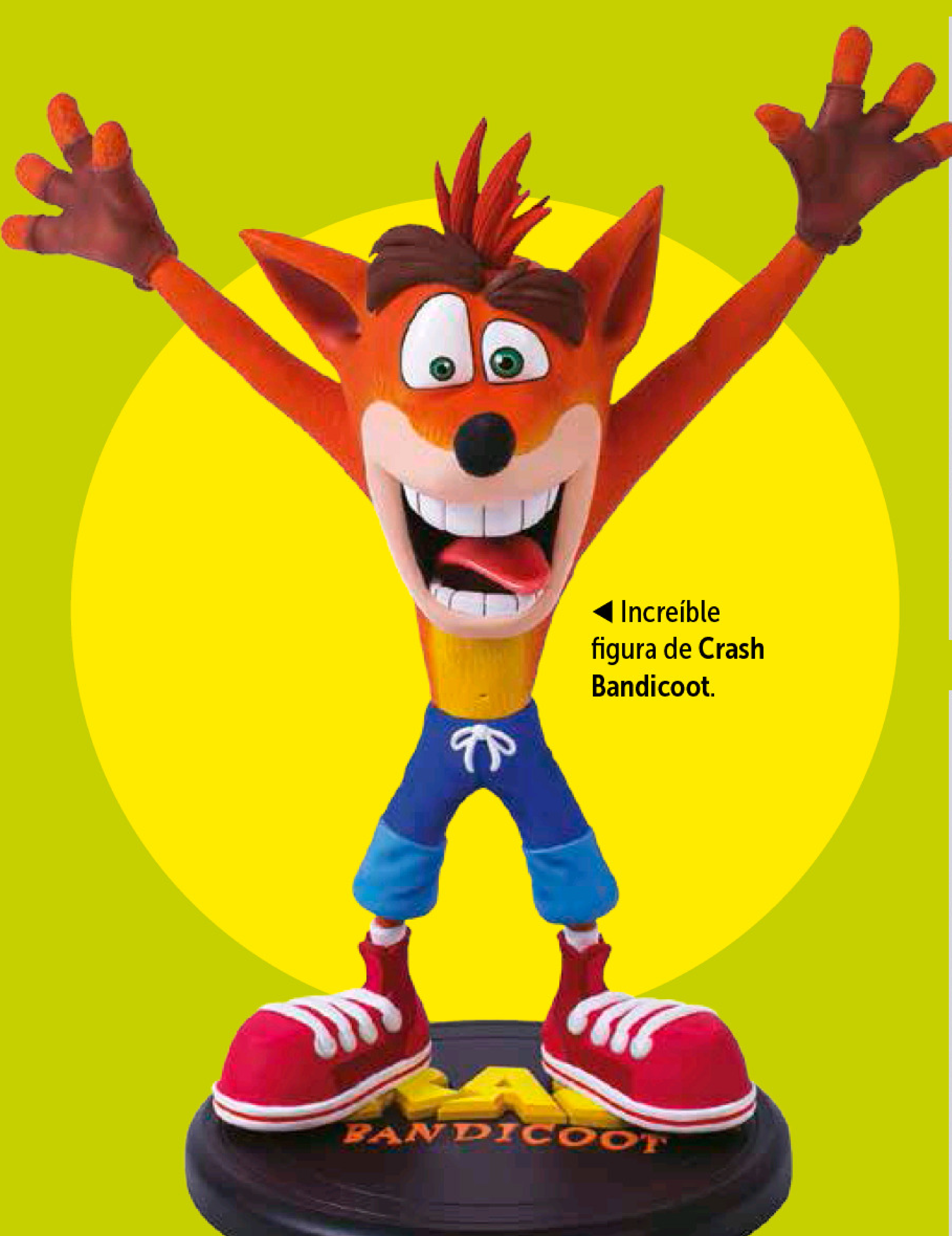
El dato nerd

Perci y **Staci** son dos hermanas de la misma especie que **Crash** y **Coco**, ellas son parte del reparto que acompañan al erizo azul en la serie de televisión, **Sonic Boom**.




Bonk (Hudson Soft)
Un hombre de las cavernas fue el emblema de Hudson Soft por mucho tiempo, ahora forma parte de Konami.


Rayman (Ubisoft)
Desde 1995 forma parte de los videojuegos y es el personaje principal de la serie **Rayman Raving Rabbids.**



◀ Increíble figura de **Crash Bandicoot**.



▲ Cuidado con los enemigos.



▲ ¡Una bola gigante viene detrás de ti!

Crash Bandicoot 3: Warped
La tercera, y probablemente más divertida entrega de la saga, toma lugar en dos modos principales, por un lado el centro de la habitación y por el otro los niveles.

Esta sala de nombre Warp se divide en cinco áreas de las cuales tú elegirás por dónde quieres comenzar.

Crash Bandicoot 3: Warped
Es el videojuego de la franquicia con más niveles, teniendo un total de 32. Su variedad de locaciones basada en la Edad Media, el Antiguo Egipto, China, Arabia Saudí, la Atlántida, el Futuro, la Prehistoria, el Mar Caribe durante la época de los piratas y el Cielo durante la Primera Guerra Mundial lo convirtieron en uno de los más populares y lo mejor es que podrás disfrutar de todo eso y mucho más en tu Switch.

La trama se centra en una antigua entidad malvada conocida como el **Gran Uka Uka**,que es liberada de una prisión del templo por una sección que cae de la estación espacial de Cortex Vortex. Más adelante se descubre que **Uka Uka** ha estado de acuerdo con el **Doctor Neo Cortex** en sus planes y está furioso por perder gemas y cristales. Al notar que no queda otra fuente de energía en la Tierra, **Uka Uka** y **Cortex** deciden buscar los cristales en su tiempo y lugar originales mediante el uso del Time Twister: una máquina del tiempo construida por el maestro de la tecnología de distorsión **Doctor Nefarious Tropy**.

Aku-Aku, decidido a detener a su malvado gemelo **Uka Uka**, lleva a **Crash** y **Coco Bandicoot** al Time Twister para que puedan recuperar los cristales antes de que los secuaces de **Cortex** se lo lleven entre sus garras.

El modo de juego no cambia mucho a los dos anteriores, pues se mantiene el sistema de romper cajas para obtener frutas que dan recompensas, escenarios llenos de obstáculos y complicados villanos por todo el camino.

El objetivo en cada nivel es encontrar y obtener el cristal escondido en el nivel. En algunos, el mismo se encuentra dentro del escenario. En otros, el cristal se gana completando un desafío específico. Después de completar los cinco niveles en una cámara, aparecerá un sexto botón que abre un portal a un nivel de jefe.

▼ **Crash** y su *look* casual no podían faltar.




▲ Cada nivel es un reto.


▲ ¡Cuidado con los villanos!


◀ Acaba con todos los malos.

Una de la ventajas que nos otorga este gran título es que podrás llevarlo a donde tú quieras y jugarlo de la forma. que desees, pues el Nintendo Switch nos regala toda la versatilidad que ninguna otra plataforma de casa ofrece.

¡Así que ya sabes, tu marsupial favorito, **Crash Bandicoot**, ha vuelto!

Está realzado y listo para bailar con la colección de juegos **N. Sane Trilogy**.

Ahora podrás experimentar **Crash Bandicoot** como nunca antes. Gira, salta, golpea y repite mientras te enfrentas a los desafíos épicos y las aventuras a través de los tres juegos que lo iniciaron todo, **Crash Bandicoot**, **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** y **Crash Bandicoot 3: Warped**.

Revive todos tus momentos favoritos de **Crash** en su gloria gráfica completamente remasterizada y prepárate para poner algo de UMPH en tu WUMP y toda la adrenalina que sólo Crash puede darle a tu Nintendo Switch.

▼ Con una apariencia más ruda.

En Skylanders Imaginators

Crash también apareció en este título que llegó al Wii U

Tuvo su propio coleccionable similar a un amiibo, aquí **Crash** hizo de la suyas junto con otros personajes. Un juego muy entretenido que no debes perderte.





◀ ¡El mayor *crossover* de peleas llegará a finales de 2018!



¡Lo mejor de la E3 2018!

¿Te perdiste la participación de Nintendo en el magno festejo de juegos? ¡No te preocupes, aquí te dejamos un resumen!



▲ La compatibilidad con los mandos del 'cubo' hará las peleas más divertidas.

Probablemente el anuncio más esperado de la Electronic Entertainment Expo de este año fue el de **Super Smash Bros. Ultimate**.

La emoción de la quinta entrega creada por Masahiro Sakurai, Satoru Iwata y HAL Laboratory comenzó desde hace algunos meses, con aquel *teaser* que rompió el Internet en que se mostraba sólo un pequeño adelanto de lo que se reveló en el máximo evento de videojuegos a nivel mundial.

De nueva cuenta, La Gran N volvió a llamar la atención en el mundo de los videojuegos. Durante la E3 dio más detalles sobre la quinta entrega de **Super Smash Bros.** la cual fue nombrada **Ultimate**.

Super Smash Bros. Ultimate llegará al Nintendo Switch el 7 de diciembre de 2018 y tendrá a todos los personajes que hemos visto desde **Super Smash Bros.** de Nintendo 64 hasta **Super Smash Bros.** para Wii U y Nintendo 3DS. Increíble, ¿no?

Viejos conocidos regresan a este justa *multiplayer*, **Snake** (**Metal Gear Solid**) como representante de Konami, **Ryu** (**Street Fighter**) y **Mega Man** por parte de Capcom, **Sonic** de SEGA, **Pac-Man** como emblema de Bandai Namco y **Cloud** (**Final Fantasy VII**) hace lo suyo por el lado de Square Enix. Además veremos de nuevo a **Pichu**, **Wolf**, **Ice Climbers**, **Lucas**, **Pit**, **Little Mac**, **Bayonetta**, **Lucario**, **Pokémon Trainer**, **Mario**, **Link**, **Zelda**, **Yoshi**, **Ness**, **Samus Aran**, **Marth**, **Ike**, **Roy**, entre otros.

También se incorporarán al *roster* de peleadores tres nuevos miembros, por un lado tenemos a **Inkling Girl** e **Inkling Boy** de **Splatoon** y a quienes ya se habían mostrado en el tráiler del Direct de marzo, a la princesa **Daisy** de la serie **Super Mario** y al malévolo **Ridley** de la saga **Metroid**.





▼ ¡**Ryu** regresará para dar clases de karate!

▶ Después de 17 años de ausencia, **Young Link** se integrará a **SSB. Ultimate**.



▲ **Pichu** volverá con más electricidad que nunca.



▲ Los íconos de Nintendo se reunirán una vez más en la arena de combate.

Super Smash Bros. está de vuelta en el Nintendo Switch y de una forma espectacular

En palabras de la casa de Fusajirō Yamauchi y Sakurai, este será el máximo **crossover** en los juegos de peleas y, por si esto fuera poco, visualmente luce espectacular y cada personaje contará con algunas mejoras tanto en sus ataques como en los espectaculáres Final Smash.

También se reveló que los controles clásicos del GameCube serán compatibles con **Super Smash Bros. Ultimate** y que todos los amiibo de cada uno de los combatientes servirán en este nuevo título.

Más y mejores escenarios, nuevos Trofeos ayudantes, un sistema de juego con mayor fluidez que aprovechará toda la capacidad del Nintendo Switch y muchas cosas más.

Super Smash Bros. Ultimate es, sin duda, una de las obras más esperadas de este año. Ver a todas las celebridades virtuales que han pasado por la esta gran saga reunidas en un solo lugar nos hace pensar y soñar que el futuro de ésta todavía es muy extenso y prometedor.

¿Quién más entrará a la arena de combate? ¿Qué otras maravillas tendrá preparadas Nintendo para este título? Eso únicamente el tiempo nos lo dirá. Por el momento, los fanáticos están muy contentos con lo visto en la E3 2018.

Definitivamente estamos frente al más grande **Super Smash Bros**.
Sólo nos queda esperar a que llegue la fecha en que podremos disfrutar de él.

▼ **Ridley** tendrá su propio amiibo.



▶ **Daemon X Machina** sorprendió por su frenética jugabilidad.



▼ Una nueva aventura en **Xenoblade Chronicles 2**.





▲ La nueva entrega de **Fire Emblem** llegará en 2019.

Algunas sorpresas más...

Daemon X Machina
Con muchas explosiones, acción y adrenalina, así fue como Nintendo presentó, durante la E3 2018, a **Daemon X Machina**, un título frenético de Kenichiro Tsukuda que llegará a Switch el próximo año. Aunque todavía no hay muchos detalles, este juego luce increíble y con un estilo de mechas similar a los vistos en la serie **Gundam**. Lo único que sabemos es que estará lleno de muchos disparos, oleadas de enemigos y colosales jefes, además de que brindará la oportunidad de personalizar a tu robot. ¡No te lo puedes perder!

Super Mario Party
La serie **Mario Party** está de vuelta a las grandes ligas y lo hace con un título que luce por demás divertido e increíble, con una enorme variedad de minijuegos que nos recuerdan a las entregas clásicas de la saga.

En **Super Mario Party** podrán participar múltiples jugadores con los Joy-Con, además incluirá una opción llamada Toad's Rec Room, la cual permitirá conectar dos consolas al mismo tiempo. ¿Qué te parece?

Además, hasta cuatro *gamers* podrán competir por ser el mejor. También habrá dados personalizados para cada personaje, elementos estratégicos más profundos y muchas sorpresas.

Su fecha de lanzamiento está programada para el 5 de octubre de 2018 en Nintendo Switch.

Dragon Ball FighterZ
Después de muchos rumores, la E3 2018 hizo oficial que los Guerreros Z de Akira Toriyama arribarán al Nintendo Switch en el popular juego de peleas **Dragon Ball FighterZ**.

La salida de esta entrega a la más reciente consola de Nintendo está prevista para este año.

▶ **Paladins**, también ya disponible en la consola virtual de Switch.

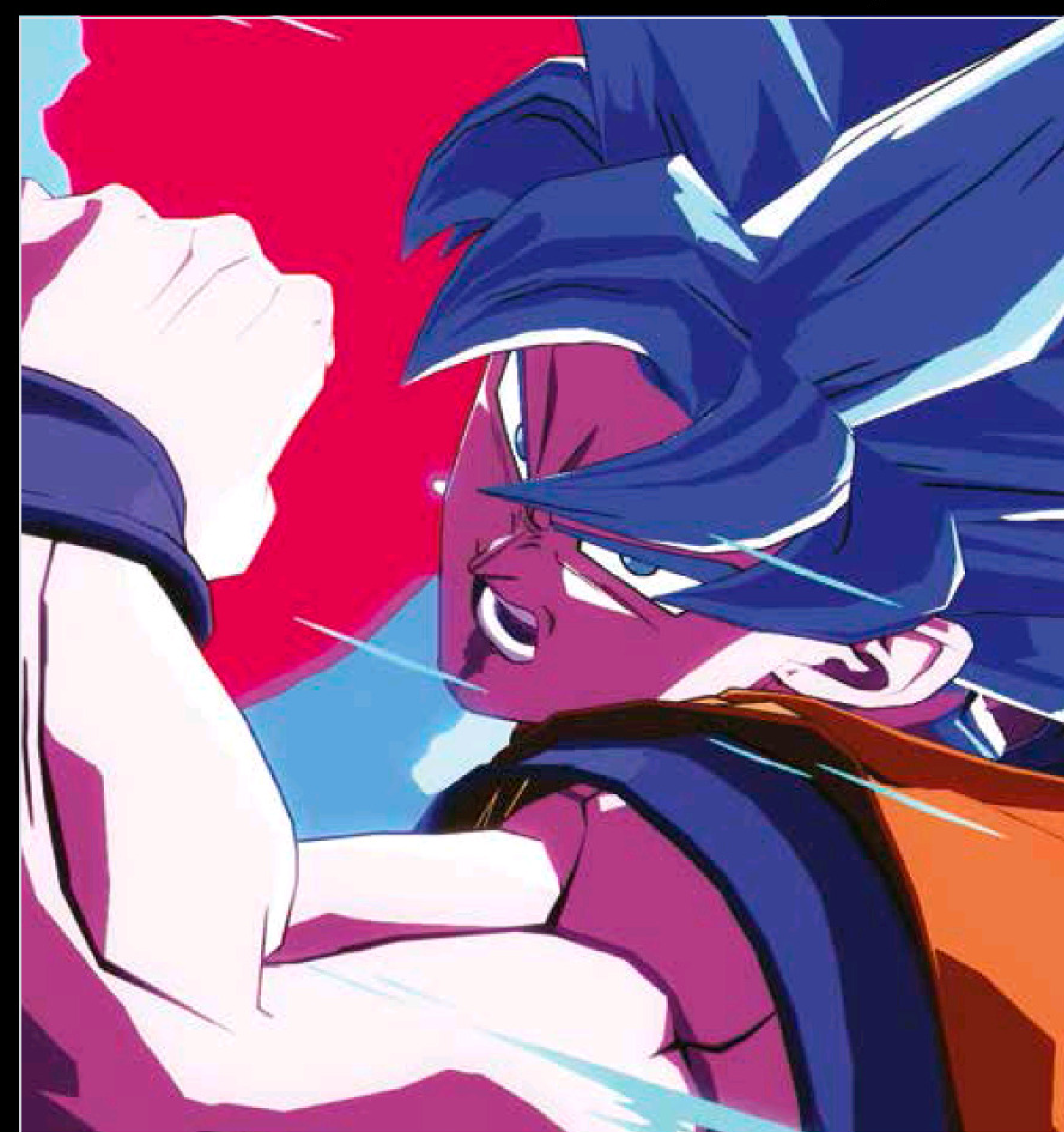


◀ La fiesta estará de vuelta con **Super Mario Party**.



◀ El combate *online* de **Fortnite**.

▼ Los seres más poderosos se enfrentarán en **Dragon Ball FighterZ**.



Xenoblade Chronicles 2: Torna ~ The Golden Country
Uno de los mejores títulos RPG que llegaron a Nintendo Switch en 2017 es, sin duda, **Xenoblade Chronicles 2**. Ahora este increíble videojuego protagonizado por **Rex** y **Pyra** tendrá su primer DLC llamado **Torna ~ The Golden Country**.

En esta aventura guiarás a un grupo de guerreros legendarios en una travesía por la desafortunada historia que condenó a un reino y condujo al héroe por un camino oscuro 500 años antes de los eventos de **Xenoblade Chronicles 2**. En él enfrentarás a **Malos** y sus fuerzas usando toda la furia que caracteriza al sistema de este juego de rol, lo que permitirá luchar tanto como las formas de vida artificiales conocidas como **Blades** y sus maestros, quienes las controlan. ¡Disponible a partir del 21 de septiembre!

Starlink: Battle for Atlas
De Ubisoft llegará un videojuego de acción-aventura que será lanzado el 16 de octubre a Switch.

Lo mejor de esta versión exclusiva, para los que contamos con la consola híbrida de Nintendo, es que tendremos la posibilidad de jugar con **Fox McCloud** y su **Arwing** de la serie espacial **Star Fox**.

Aunque no se ha confirmado la aparición de más personajes de la saga **Star Fox** en **Starlink: Battle for Atlas**, las posibilidades son muy grandes. ¿Te imaginas ver a todo el equipo reunido?

Fortnite
El título número uno de Battle Royale ya se encuentra disponible, de forma gratuita, en la eShop de Nintendo Switch.

En él deberás construir fuertes enormes, burlar y derrotar a tus oponentes para conseguir la victoria. Trabajarás en equipo en línea con amigos de forma local o mundial. ¡Échale un ojo!


Nintendo siempre logra superarse en cada E3 y esta no fue la excepción

▼ **Fox** en **Starlink: Battle for Atlas**.



Entrevista a Doug Bowser

Platicamos con Doug, Vicepresidente Senior de Ventas y Mercadotecnia en Nintendo, para conocer su punto de vista sobre la presentación en la E3 2018



▲ El **Rey Koopa**, el fiel amigo de Doug.

Club Nintendo: ¿Qué impresiones te ha dejado la E3 de este año?
Doug Bowser: Ha sido un gran evento. Una de las cosas que hemos tratado de hacer en esta ocasión es mostrarle a los jugadores es cómo el Nintendo Switch redefine la manera en que se juega. Desde **Super Smash Bros. Ultimate**, hasta **Pokémon Let's Go Pikachu!** y **Let's Go Eevee!**, **Mario Tennis Aces** y el fenómeno *online* **Fortnite**. Realmente es una gran línea de títulos para esta consola de Nintendo.

CN: ¿Qué opinas de la final de **Super Smash Bros.** Invitational con dos jugadores latinoamericanos?
DB: ¡El ganador de Chile! Son participantes fantásticos, fue un Invitational muy divertido, el triunfador Zero fue nuestro campeón de 2014 y quisimos darle la oportunidad de revalorar su título. Hizo un buen trabajo.

CN: En Latinoamérica hay muchos fans del juego. ¿Podríamos esperar algún evento de este tipo en el futuro para la región?
DB: Siempre buscamos oportunidades para acercar a los fanáticos de distintas maneras, **Smash Bros.** es un videojuego para disfrutar en el sillón, entre tú y yo o en un formato de torneo; por el momento no tenemos planes, pero es algo para pensar.

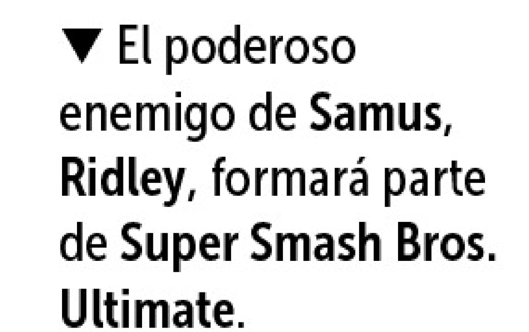
CN: ¿Qué tan difícil fue mantener a todos los personajes de terceros en esta entrega de **Super Smash Bros.**?
DB: No puedo hablar de la negociación que hay en medio de esto con el señor Sakurai y nuestros socios, pero fue muy importante para él poder incluirlos porque, como su nombre lo indica, quería crear una versión **Ultimate** de **Super Smash Bros.**, y no sólo viene con más de 60 personajes de las entregas originales de más de 30 franquicias por más de 20 años, sino que también llegan nuevos como **Ridley**, lo cual es muy emocionante.

CN: ¿Podríamos esperar más estrellas de otras obras para el futuro cercano?
DB: Siempre es una oportunidad. No puedo comentarte ahora mismo, pero ciertamente existe la oportunidad.

CN: Ahora es claro que no es un *port* de Wii U, ¿correcto?
DB: Este es un juego que el señor Sakurai desarrolló desde el principio para el Nintendo Switch, él quería asegurarse que tomara las capacidades del sistema, además de acelerar la velocidad con respecto a su predecesor el Wii U; al hacerlo, tuvo que balancear a cada personaje, cambiar algunos de los movimientos, incluir algunos Final Smash, construir algo diferente. Los *gamers* que tomen por primera vez este **Smash Bros.** lo encontrarán muy accesible y entendible; pero si hablas con jugadores como Zero, te dirán que es muy competitivo y estratégico.

CN: ¿Por qué no tenemos títulos de Nintendo 3DS en esta E3?
DB: Realmente quisimos enfocarnos en el Nintendo Switch, sentimos que tenemos demasiado contenido disponible, tú lo has visto en el piso de exhibición. Grandes juegos no sólo de Nintendo, sino de los terceros, quisimos asegurarnos de darle la atención al Switch. Es un fenómeno, está creciendo rápido, y queremos otorgarle ese reconocimiento en el *show*.

CN: ¿Qué hay sobre las ediciones especiales, se podrá en algún momento estandarizar su salida en las distintas regiones? Son diferentes las cosas que



▼ El poderoso enemigo de **Samus**, **Ridley**, formará parte de **Super Smash Bros. Ultimate**.





▲ **Overcooked 2** llegará en agosto al Nintendo Switch.

vemos para Europa, Japón y América.
DB: Analizamos cada juego de manera distinta en cada territorio, tenemos algunos como Japón, Australia o Nueva Zelanda, América o Europa, así que visualizamos si tiene sentido disponer de versiones especiales, si los seguidores realmente las quieren, y tratamos de customizar esos paquetes para asegurarnos que estamos localizando de manera correcta para esos grupos y sean de su agrado.

En este caso aseguramos lo que toca a América para Canadá, Estados Unidos y Latinoamérica.

CN: Hablando de Ubisoft, parece que ahora es el socio correcto, ¿cómo explicar esta alianza con un tercero?
DB: Ubisoft ha sido un excelente amigo para nosotros, y esto va desde plataformas anteriores; cuando les mostramos el Nintendo Switch por primera vez, ellos dijeron: 'queremos ser parte de esto', y en el lanzamiento tuvimos **Just Dance** y luego **Mario + Rabbids Kingdom Battle**, y conforme fuimos avanzando continuaron siendo parte de esto. Lo que lo hace atractivo es que ellos tienen un variedad de juegos en distintos géneros y nosotros los apoyamos con nuestra plataforma.

CN: ¿Habría otro tercero que quisiera unirse en este sentido?
DB: Hay muchos juegos de otras compañías, en el *show* tenemos títulos de Capcom, Bandai Namco, FIFA, el cual estaba jugando antes de verte, que viene con diferentes características; hemos encontrado no sólo *publishers* AAA, sino contenido *indie* muy interesante como **Overcooked**. Esos *publishers* también desean ser parte de la plataforma. Por el momento tenemos más de 700 títulos en el Nintendo Switch en tan sólo 15 meses.

CN: ¿Qué piensas de los juguetes '*toys to life*' como amiibo o las nuevas figuras que llegan con **StarLink** de Ubisoft? ¿Aún tienen futuro?
DB: Nosotros continuamos con los amiibo en ciertos juegos que tienen propósitos concretos, y sí, hay una idea de coleccionarlos, pero con **Super Smash Bros.** podrás utilizar estas figuras para la quinta entregra y habrá nuevos para el lanzamiento con ciertas características y beneficios para mejorar y sacarle todo el provecho posiblea **Super Smash Bros. Ultimate**. También hemos visto que ha sido un éxito en **Super Mario Odyssey**.

CN: ¿Qué hay sobre las ediciones Classic? ¿Cuál es la que sigue?
DB: Bueno, anunciamos que está de vuelta el Nintendo Mini, así que para el resto de 2018 tendremos disponibles ambas, NES Classic Edition y Super Nintendo Classic Edition. Será una gran oportunidad para que los fans adquieran estos pequeños sistemas que incluyen obras clásicas de la Gran N. No hay planes anunciados para después de 2018 y 2019, pero lo que hemos visto es que esto enciende la llama en los que jugaron hace tiempo y también una manera de mostrarle a los *gamers* jóvenes algo del contenido clásico de Nintendo y sus franquicias.

CN: Última pregunta. ¿Siempre traes contigo tu **Bowser**?
DB: Siempre me acompaña, lo dejé en el hotel, pero lo llevo en los viajes porque es una manera de conectarme con la gente que ama Nintendo.

CN: ¡Gracias, Doug!
DB: ¡Gracias!



▲ La incorporación de **Fox** en **Starlink: Battle for Atlas** promete mucho.



▶ Ícono de Nintendo y protagonista de uno de los mejores *Shooter*.



◀ Los jugadores tenemos muchos medios para expresar nuestra opinión.



¿Podemos los fans cambiar el rumbo de un juego en desarrollo?

Vivimos un momento en el cual la comunicación es prácticamente instantánea, donde las ideas, puntos de vista, opiniones y conceptos, se pueden hacer llegar a prácticamente cualquier parte del mundo en lo que te 'tardas de dar un click'. Hasta hace algunos años, pensar que alguien más allá de tu círculo cercano, supiera de tus ideas, era algo tardado. Hoy lo vemos así: tienes una queja, una idea o una sugerencia y por medio de las redes sociales, en un segundo la gente sabe lo que quieres. ¿No sería genial que, en el mundo de los videojuegos, nosotros los consumidores finales de un producto, pudiéramos ser escuchados por aquellos que están detrás de nuestro juego favorito? Creo que esto sucede y más seguido de lo que crees.

En muchas ocasiones, somos testigos de cómo un título llega a modificar su aspecto, jugabilidad, temática y hasta gráficos de un momento a otro. Esto se debe a que en ocasiones y sin que nos demos cuenta del todo, aquellos creativos de la industria están casi siempre atentos a los comentarios de los *gamers* que sin dudar, opinan de maneras distintas (a favor o en contra) acerca de su trabajo y lo interesante viene de que si estos creativos saben escuchar a quien ha comprado su producto, tomarán papel y sabrán que sí y que no en su próxima obra.



◀ **Metroid** es una serie que ha tenido cambios.





▲ Se viene una nueva entrega de **Metroid Prime**.

La retroalimentación debe existir para la mejora de los desarrollos en la actualidad

Hay varios ejemplos en la industria que han sido bastante sonados y que demuestran el poder que pueden tener los *gamers* y la influencia directa en el desarrollo de un título.

Metroid

En el año 2003, se lanzó una aventura nueva para **Samus**, conocida como **Metroid Prime** para Nintendo GameCube. Esta aventura presentaba por primera vez una perspectiva en primera persona que funcionaba bien, pues nos mostraba otro ángulo de la historia, sin embargo, a los jugadores que venían de disfrutar títulos clásicos de **Metroid** en el SNES, Game Boy y hasta del Game Boy Advance, con perspectiva *Side-scrolling*, este cambio no terminó de convencerlos a pesar que se lanzó una trilogía con esta perspectiva. En esos años, las redes sociales no estaban tan fuertes como hoy, sin embargo, los *gamers* no dejaron de pedir un regreso a los orígenes del *gameplay* y mostraron su inconformidad por medio de mensajes en foros y *chats*.

Ahora en 2017, vimos el impactante regreso a lo básico con **Metroid: Samus Returns** para Nintendo 3DS, con algunos toques en 3D, pero con la esencia del *Side-scrolling* y que fue del total agrado de los videojugadores. ¿Qué nos deparará **Metroid Prime 4**?

Metroid Other M

Un título que ofreción una combinación interesante de modos de juego



Samus se ha posicionado como una de las representantes de su género en los videojuegos.

Nuevo amiibo

La figura de **Mega Man** será una opción más para los fans.



En los tiempos en que los juegos han dejado de ser físicos, los amiibo nos dan un guiño para nuestras colecciones.



▲ **Mega Man 11** llegará al Nintendo Switch con toda la escencia de antaño.



▲ Tal parece que Capcom va con todo en **Mega Man X Legacy**.

▼ **Mega Man Battle Network** en la Nintendo Switch.



Mega Man

El clásico bombardero azul ha sufrido varios cambios a lo largo de su trayectoria como uno de los grandes personajes de todos los tiempos. Crecimos con la NES y sus títulos de **Mega Man**, luego dimos el salto a la SNES con la saga **X** y el cambio convenció porque respetaba la esencia del personaje. En 1997, llegó **Mega Man 64**, donde pudimos ver por primera vez al robot azul en perspectiva en 3D e inmerso en un mundo RPG, con algunos elementos de *Shooter* que a nadie emocionaron. Este hecho fue severamente criticado en revistas especializadas en el tema y cartas enviadas a Capcom, por haber decidió que este era el futuro del personaje, ya que tanto gráficamente como la aventura y el desarrollo de la misma, fue poco atractiva para un gran número de fans. Este juego incluso, esta en el top de los peores juegos que se convirtieron de 2D a 3D. Para fortuna de la vieja escuela, Capcom supo escuchar a los fans y **Mega Man 10** (2010) y el anunciado **Mega Man 11**, regresaron absolutamente la esencia con todo y gráficos pixeleados.

Sonic

El caso de **Sonic**, quizá sea el más dramático, ya que este personaje ha pasado no solo por etapas de evolución gráfica, sino que se ha hecho más 'oscuro' en cierto sentido al paso de los años, algo no ha sido bien recibido por algunos fans, pero... hay otros que han defendido el cambio de **Sonic** con todo.

Sonic nació como la competencia de **Mario**: un *Side-scrolling* rápido con un personaje que recorría escenarios perfectamente diseñados para pasarse a toda velocidad, con grandes saltos plataformeros, picos, precipicios, enemigos, jefes y demás parafernalia, que hacían de **Sonic** el favorito de todos. Con la evolución tecnológica y el paso de los años, **Sonic**, ha estado inmerso en diferentes formas de *gameplay*: desde los RPG, carreras con autos o hasta las olimpiadas (con **Mario**), pero quizá la modificación que más sorprendió a los fans fue cuando en 1999, SEGA, presentaba al mundo



◀ **Sonic Mania** retomó todo el estilo de juego de **Sonic** en los noventas.



▼ La alternativa es **Sonic Forces**.



▲ **Sonic Boom**, la velocidad como herramienta.



por primera vez a un **Sonic** con una visión en 3D, movimientos y personajes nuevos que se unieron a la serie.

Así llegó **Sonic Adventures**, una aventura rápida y llena de peligros pero, que sin ser un mal juego, algo fallaba. A partir de aquí, SEGA, lazaría una cantidad de juegos de **Sonic** con esa perspectiva, pero con historias cada vez más extrañas, donde veíamos a nuestro querido personaje azul salvar princesas humanas, combatir extraterrestres, haciendo combos, peleando con armas, en *Spin-offs* obscuros, temáticas post-apocalípticas y demás absurdos que han hecho tambalear un poco la idea original de este personaje. Los seguidores en los últimos años se dedicaron a decirle a SEGA, por medio de videos en Youtube, que se alejara de este tipo de temáticas y regresara el espíritu perdido al erizo azul en una insistente campaña en internet.

¿El resultado? **Sonic Generations**, donde el principal concepto es hermanar justamente lo clásico con lo nuevo y el recién anunciado para Switch, **Sonic Mania Plus**, que es el regreso absoluto del **Sonic** a los gráficos 2D que todos conocemos.

Con sólo estos ejemplos, de los muchos que hay, creemos que es importante que sepas que como fanáticos podemos tener injerencia en lo que nos gusta, en este caso los videojuegos, ya que gracias a las redes sociales, podemos externar una opinión directa, de lo que nos agrada o no de los títulos.

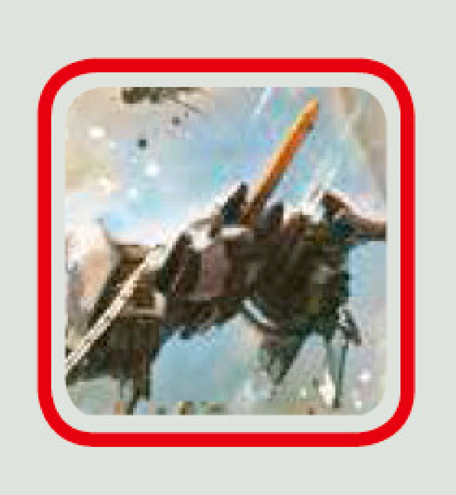
Para la próxima que no te guste un título o creas que algo faltó, díselo al mundo, alguien podría escuchar o leer tu opinión.

▼ El erizo más popular de los juegos.



Sonic ha tomado lugar en diferentes tipos de juegos, incluso en los deportivos y de carreras

▲ ¡Conoce a la **Ikaruga**!



Ikaruga

• Compañía
Nicalis
• Desarrollador
treasure
• Categoría
Acción / Arcade
• Jugadores
Dos simultáneos
• Opinamos
Complicado y entretenido, la combinación perfecta.

La serie **Ikaruga** dio inicio en 2001 con su primer juego lanzado en Dreamcast y GameCube. La versión original meramente japonesa se encuentra dentro del género denominado Matamaciarnos.

Este *port* del famoso *Shoot 'em up* llega ahora a la consola virtual del Nintendo Switch para que disfrutes de él con mucho más contenido y mejoras que lo vuelven un título infaltable en tu colección de videojuegos. Si no estás muy familiarizado con el nombre te contamos de qué trata.

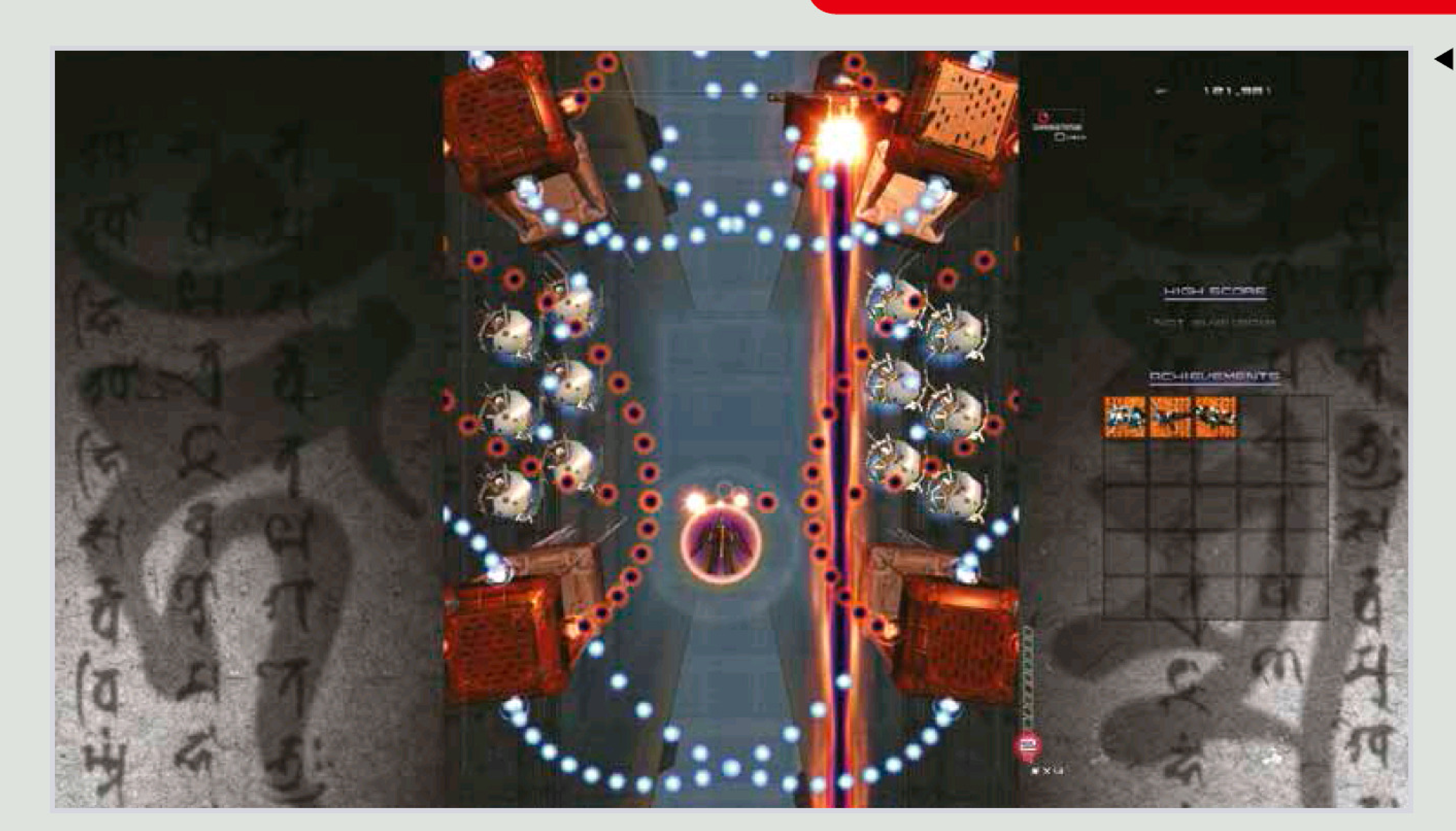
El modo de juego consistía en la polaridad, es decir, únicamente los disparos de color opuestos al de nuestra nave como también los choques contra las facciones enemigas y estructuras podían dañar al jugador.

En este videojuego controlarás una nave experimental, la **Ikaruga**, que es capaz de cambiar de polaridad (representada por los colores blanco y negro) pulsando un botón. Cada enemigo dispara energía blanca o negra, por lo que tendrás que

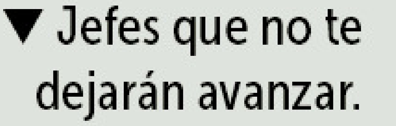
Un Shoot 'em up con todo lo necesario para divertir a los gamers amantes del género



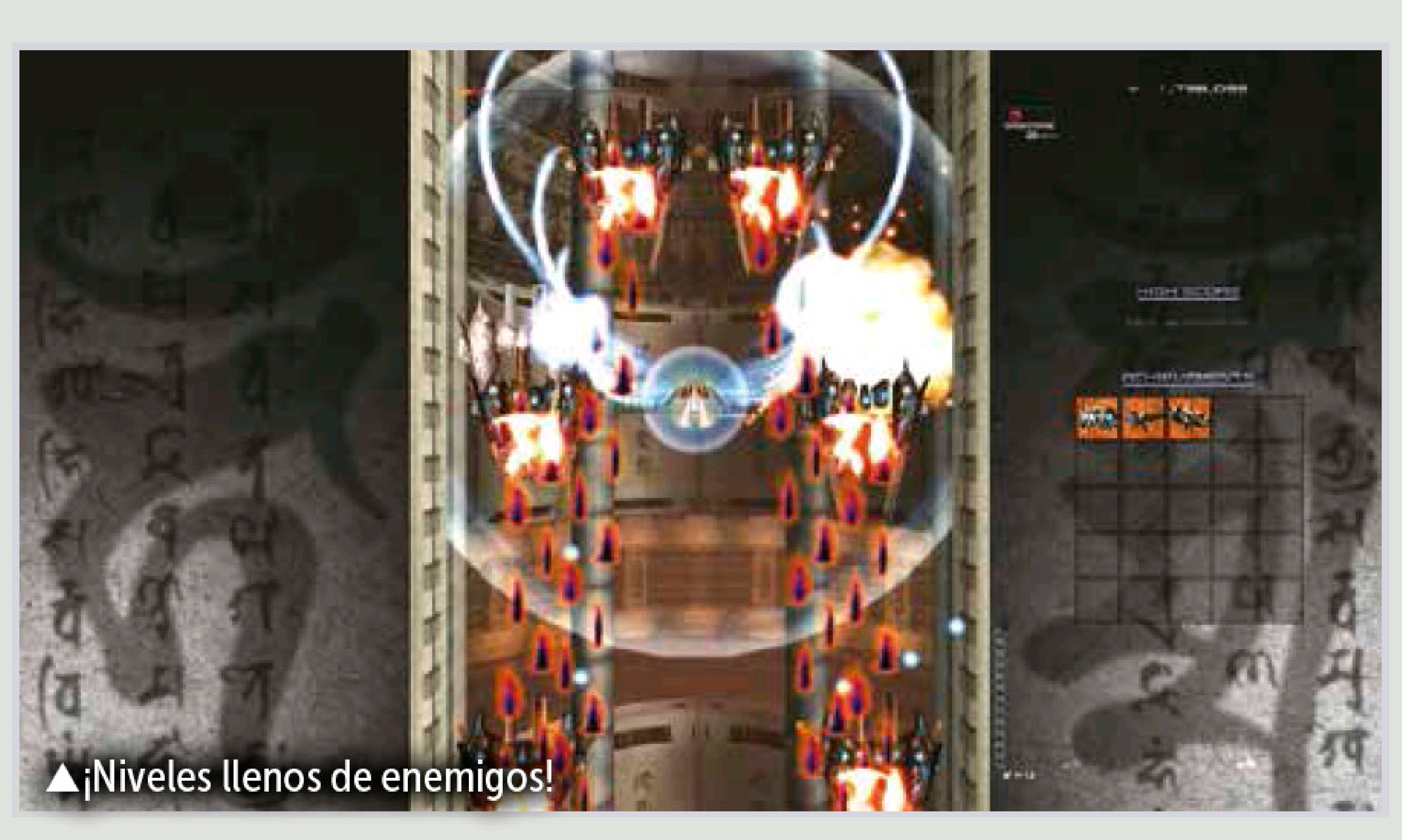
Violencia de fantasía



◀ ¡Coloridos escenarios!



▼ Jefes que no te dejarán avanzar.



▲¡Niveles llenos de enemigos!



modificar constantemente la polaridad para así absorber el tono correcto y esquivar el incorrecto.

Todo esto deberás realizarlo mientras aniquilas oleada tras oleada de enemigos, con tu potente láser. El personaje principal es **Shinra**, un rebelde que busca luchar contra una nación que sólo quiere hacer el mal.

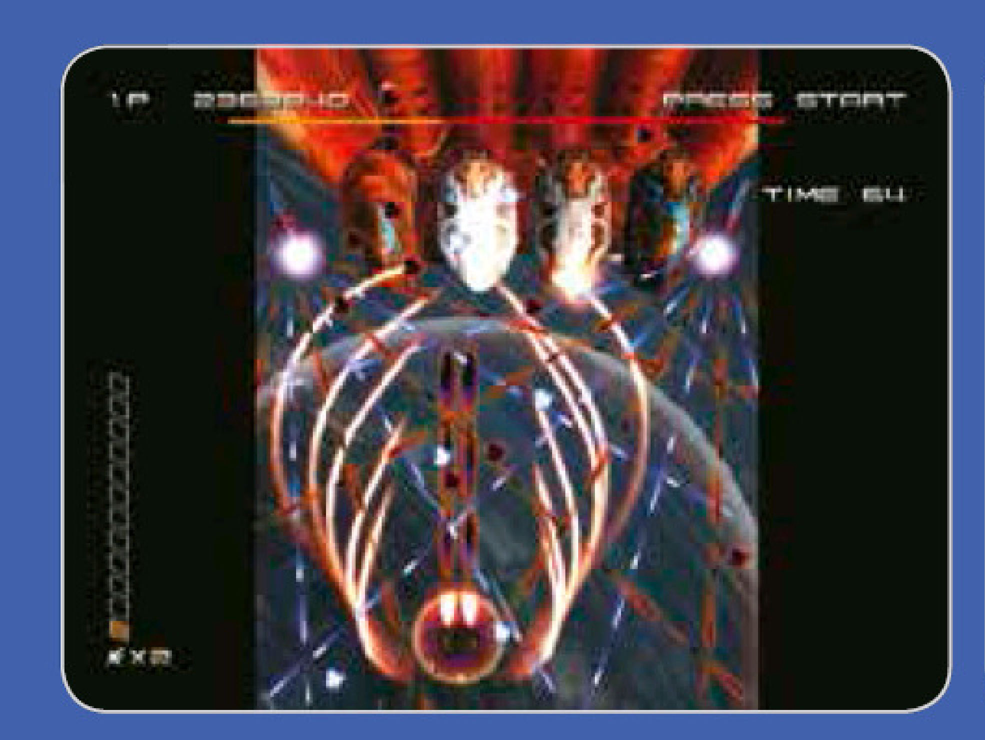
Al comienzo, la velocidad es bastante lenta (al menos para la **Ikaruga**), pero todo cambiará cuando empiece a llegar una marea de fuego multicolor. Además, debes considerar que la dificultad de este título yace principalmente en que no podrás agarrar ningún objeto para aumentar tu fuerza, en lugar de esto poseerás una barra en la parte izquierda que se recarga cuando absorbes energía blanca o negra gracias a la que podrás lanzar un megadisparo. Muy útil cuando quieras derrotar de una vez a los grupos villanos (del color correcto) o al inmenso jefe final de cada fase. **Ikaruga** tiene cinco fases y, cuando superes cada una, podrás jugarlas las veces que tú quieras

También ofrece la opción de cámara lenta para que así puedas mejorar la técnica y luego triunfar en el reto del juego completo.

¿Te animas a ser el piloto rebelde que acabe con las facciones enemigas?

La versión de GameCube

Si quieres calentar motores, dale un vistazo a la edición original





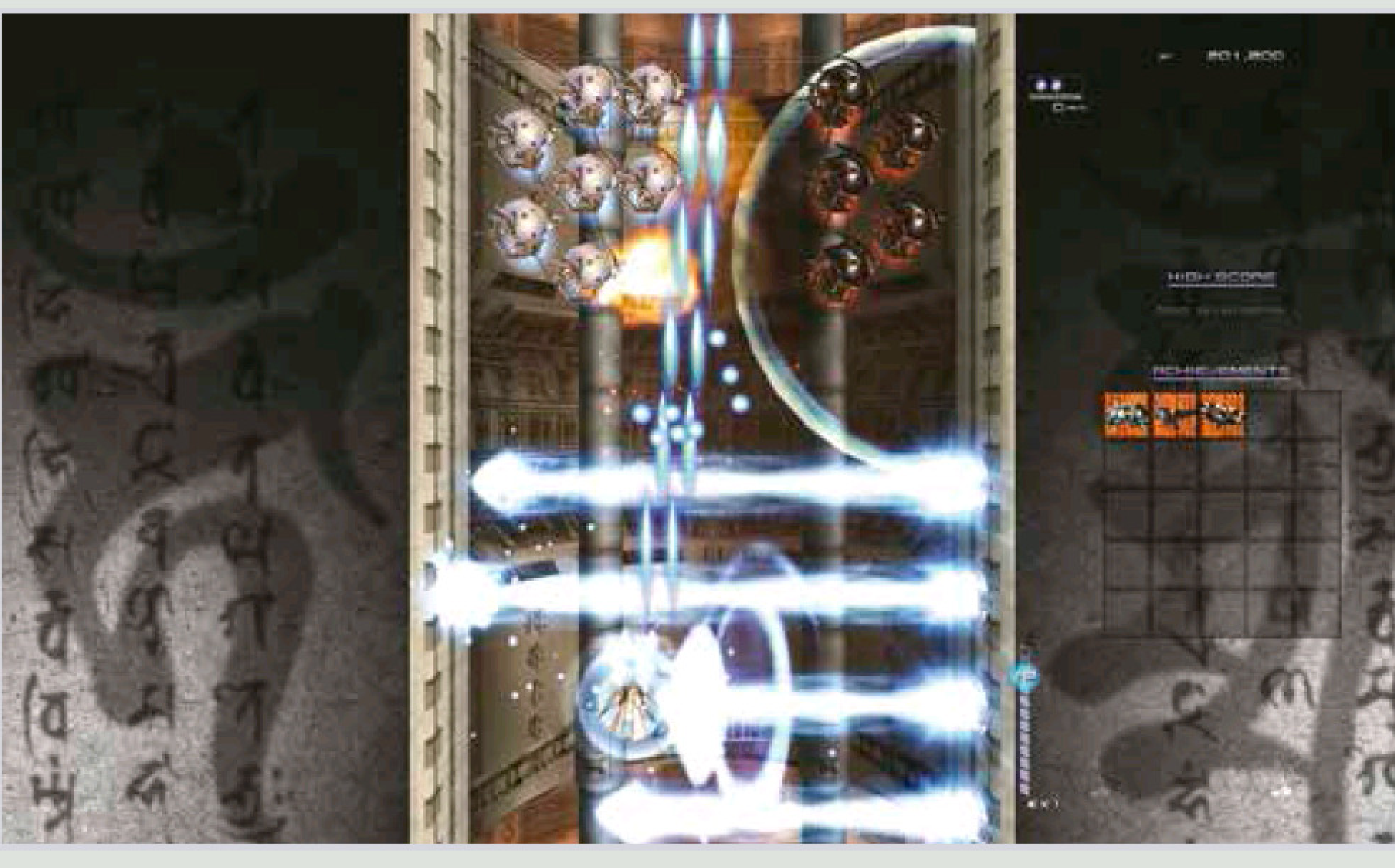
Desarrollado por Treasure, fue lanzado en los *Arcades* en el 2001 en la SEGA NAOMI. Rápidamente se colocó en el gusto de los jugadores.



▲¡No hay tregua en **Ikaruga**!



▲¡Extermina a todo aquel que se interponga en tu camino!



▶ ¡Esquiva todo lo que puedas!

Ikaruga es un videojuego muy divertido y con un toque de dificultad que puede desesperar un poco, pero que al final posee toda la esencia de entregas clásicas del género.

Lo mejor es que podrás jugarlo en cualquier lugar gracias a la portabilidad del Nintendo Switch, y créenos que eso te encantará y pasarás muchas horas frente a tu sistema.

Otro de los puntos a favor de **Ikaruga** son sus gráficos que, para ser un juego con diseños algo sencillos, resaltan por su gran colorido y variedad de personajes. Este trabajo visual estuvo a cargo de Hiroshi Luchi, quien ha coloborado en títulos como **Quarth**, **Aliens**, **The Simpsons**, **Gradius V**, **Bleach: Versus Crusade**, entre otros.

Sé parte del combate y pilota la **Ikaruga** por majestuosos escenarios llenos de acción y una enorme cantidad de enemigos que sólo buscan que no logres tu objetivo, ¡no permitas que te dejen en el camino! No mentimos al decirte que si no le das una oportunidad te estás perdiendo de una obra extraordinaria. Antes de comenzar tu travesía espacial te advertimo que si te gustan los retos **Ikaruga** es un juego complejo. Aunque **Ikaruga** es un Matamarcianos a la vieja usanza, con un desplazamiento vertical y gráficos estilo tridimensional, se ha ganado en poco tiempo la categoría de juego de culto gracias a su *gameplay*.

¡Llegó la hora de la verdad para **Shinra**, ya que el **Ikaruga** podría ser la última oportunidad de la federación rebelde para derrotar al opresivo régimen **Horai**!



Del estilo de Ikaruga

Checa estas opciones que te damos, todas disponibles en las consolas de Nintendo



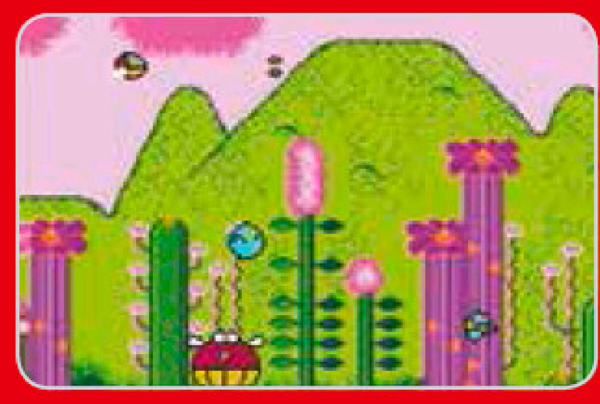
Sine Mora EX
Shoot'em up donde el tiempo es el factor más importante.



Gradius
De Konami llegó este videojuego en 1985 para los *Arcade* y después al NES.



R-Type
Lanzado en 1987, es uno de los juegos más populares del género.

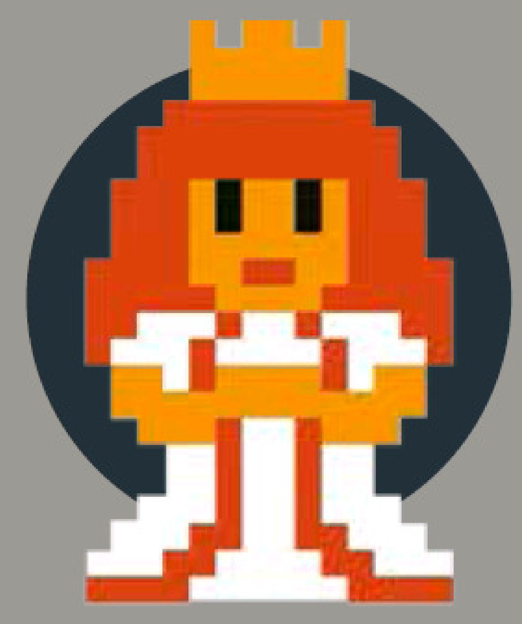


Fantasy Zone
De SEGA apareció en el NES. Se caracterizó por su extraña historia.



Nintendo
NINTENDO 3DS
amiibo
Miitopía™
Una lucha ÉPICA entre el BIEN y el MAL
Emprende un viaje y salva el mundo.
Tus amigos. Tus aventuras. Tus reglas.
Prepárate para travesuras de los personajes Mii™.
new NINTENDO 3DS XL
ESTILO GALAXIA NUEVA
NUEVO NEGRO
NUEVO ROJO
new NINTENDO 2DS XL
NEGRO Y TURQUESA
Se puede jugar en todas las consolas de la familia Nintendo 3DS.
La nueva consola New Nintendo 2DS XL reproduce todos los juegos de Nintendo 3DS, solo en 2D.
Para las consolas Nintendo 3DS, usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores. El juego y las consolas se venden por separado.
© 2016-2017 Nintendo. Miitopia, Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
X Y A B
DIVERSIÓN SIN IGUAL

▶ Esta pequeña consola nos da horas de diversión.



NES Classic Edition

Es momento de conocer los juegos que marcaron una generación, grandes clásicos que ahora puedes disfrutar

El NES Classic Edition está de vuelta, una nueva edición de la consola ha llegado al mercado con los 30 juegos clásicos que conquistaron los 80. Sí, no te vamos a mentir, son títulos muy complicados, pero para evitar que arrojes el control por la ventana, te vamos a dar algunos tips y consejos clásicos que te harán más fácil superarlos.

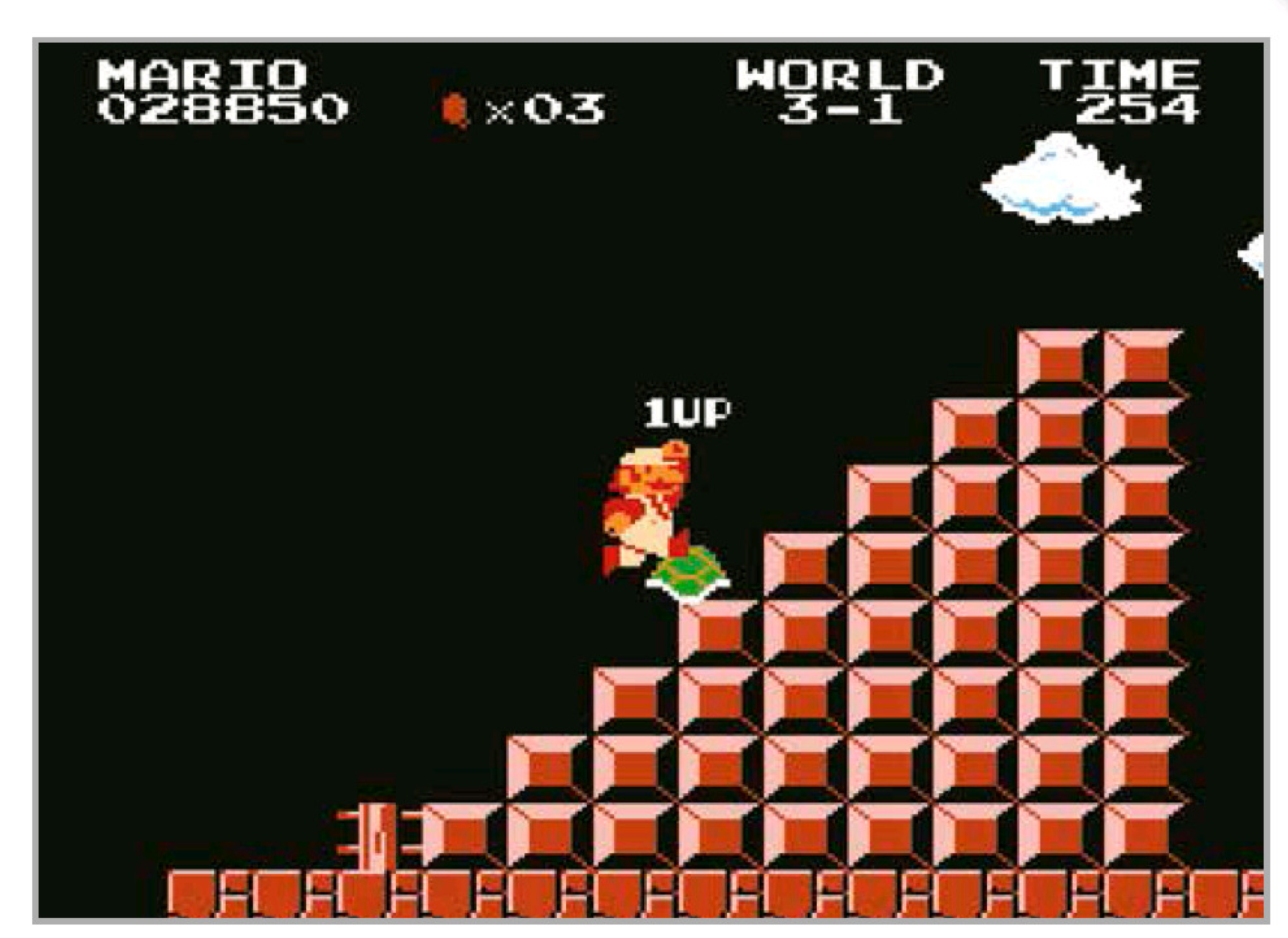
The Legend of Zelda

Una característica especial de esta obra, es que cuando mueres, puedes salvar tu avance. Claro, ahora lo puedes hacer en cualquier punto gracias al sistema del NES Classic, pero si lo que quieres es la experiencia original, te vamos a decir cómo conseguir el menú especial para guardar tu progreso en cuaquier momento. Primero que nada necesitas un par de controles, ya con esto, debes presionar *Start* en el control uno, mientras en el dos, tienes que oprimir arriba más A, esto sin soltar el botón *Start* en el primer mando. Con esto aparecerá un menú que te permitirá grabar tu avance en cualquier lugar.

Super Mario Bros.

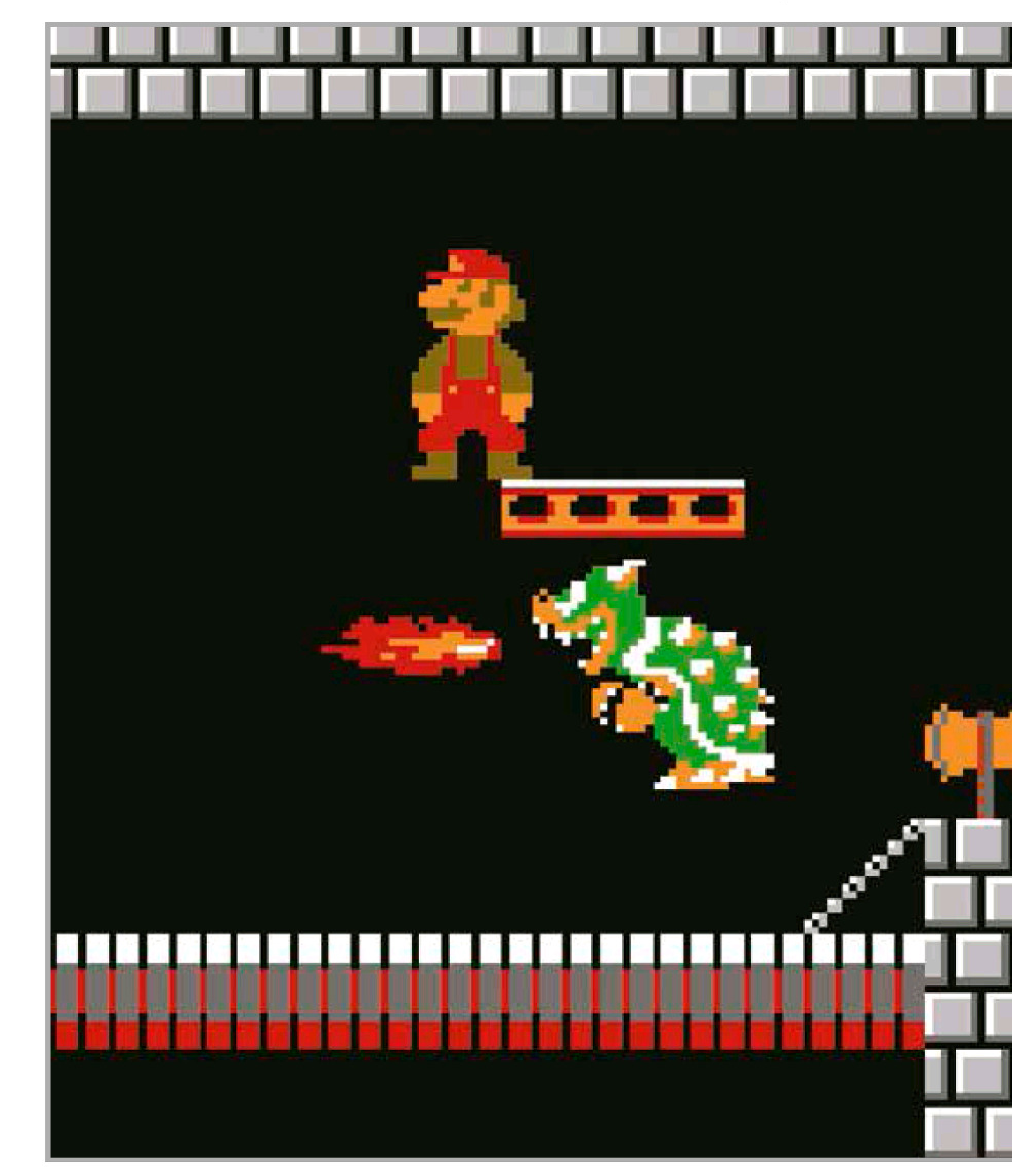
100 Vidas

El gran clásico de Nintendo. El juego tiene cosas muy interesantes, pero creemos que uno de los trucos que todo videojugador está obligado a conocer y a realizar al menos una vez en su vida, es el famoso truco de las 100 vidas. Sí, se le llama así a pesar de que puedes conseguir vidas ilimitadas. Lo primero que tienes que hacer, es llegar al mundo 3-1, ahí avanza de manera normal hasta llegar al final, cuando veas



◀ Con 15 segundos puedes llegar a la meta.

▼ **Bowser** nunca te tocará en esa plataforma.





◀ El juego que comenzó la leyenda.



Estos juegos exigían una gran habilidad y coordinación, es por eso que los jugadores antiguos tienen un instinto de videojugador

la gran escalera para bajar la bandera y prepárate para que la magia suceda.

Verás que dos tortugas bajan de dicha escalera. Elimina a la primera, a la segunda dale un salto e intenta que quede en uno de los escalones. Ahora viene lo bueno, rebota en ella de forma que cada con salto la lance al peldaño y de regreso a ti. Después del octavo brinco conseguirás una vida por cada salto, puedes obtener tantas como quieras o el tiempo te lo permita.

Fuegos artificiales

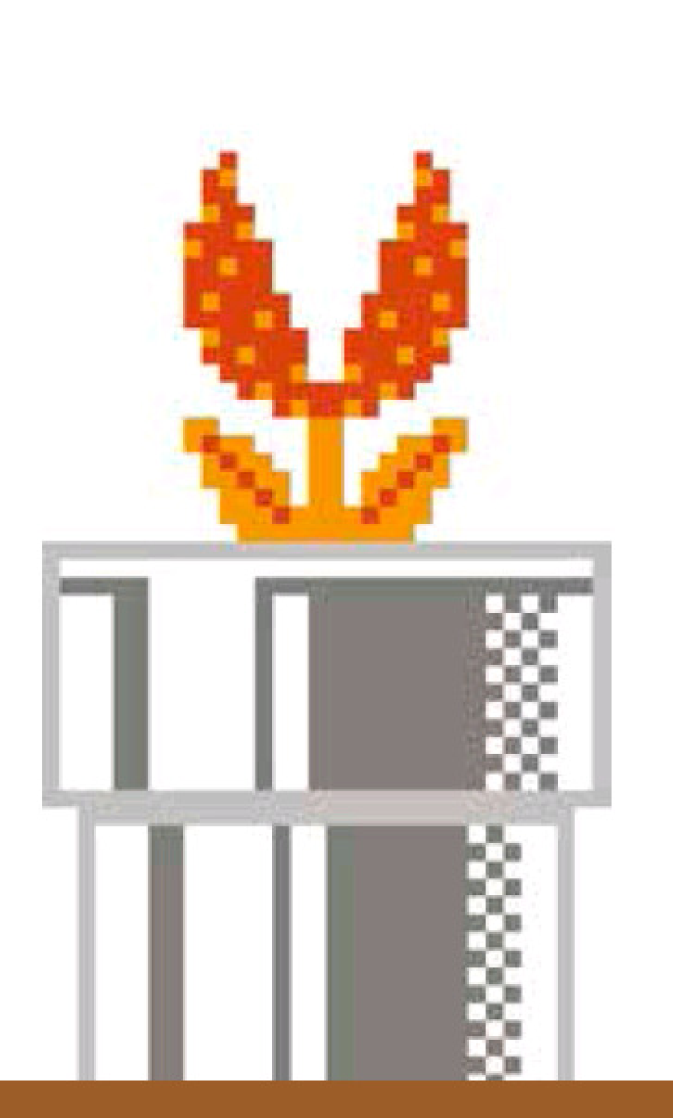
Seguramente has notado que siempre que terminas un nivel, en ocasiones, lanzan fuegos artificiales pero otras veces no, además de que cambia el número de éstos. Pues bien, esto se debe a uno de los primeros secretos que Nintendo ocultaba en sus juegos. El número de estallidos que vemos en el cielo, dependen completamente de tu tiempo en el reloj.

Debes terminar el escenario y que en tu tiempo, el último número sea uno, tres o seis. De este modo si lo concluyes, por ejemplo, en 133, obtendrás tres explosiones en el cielo. Aunque un detalle simple, en su momento causó mucho revuelo, ya que nadie sabía bien por qué aparecían los estallidos, hasta que notaron el cronómetro del juego.

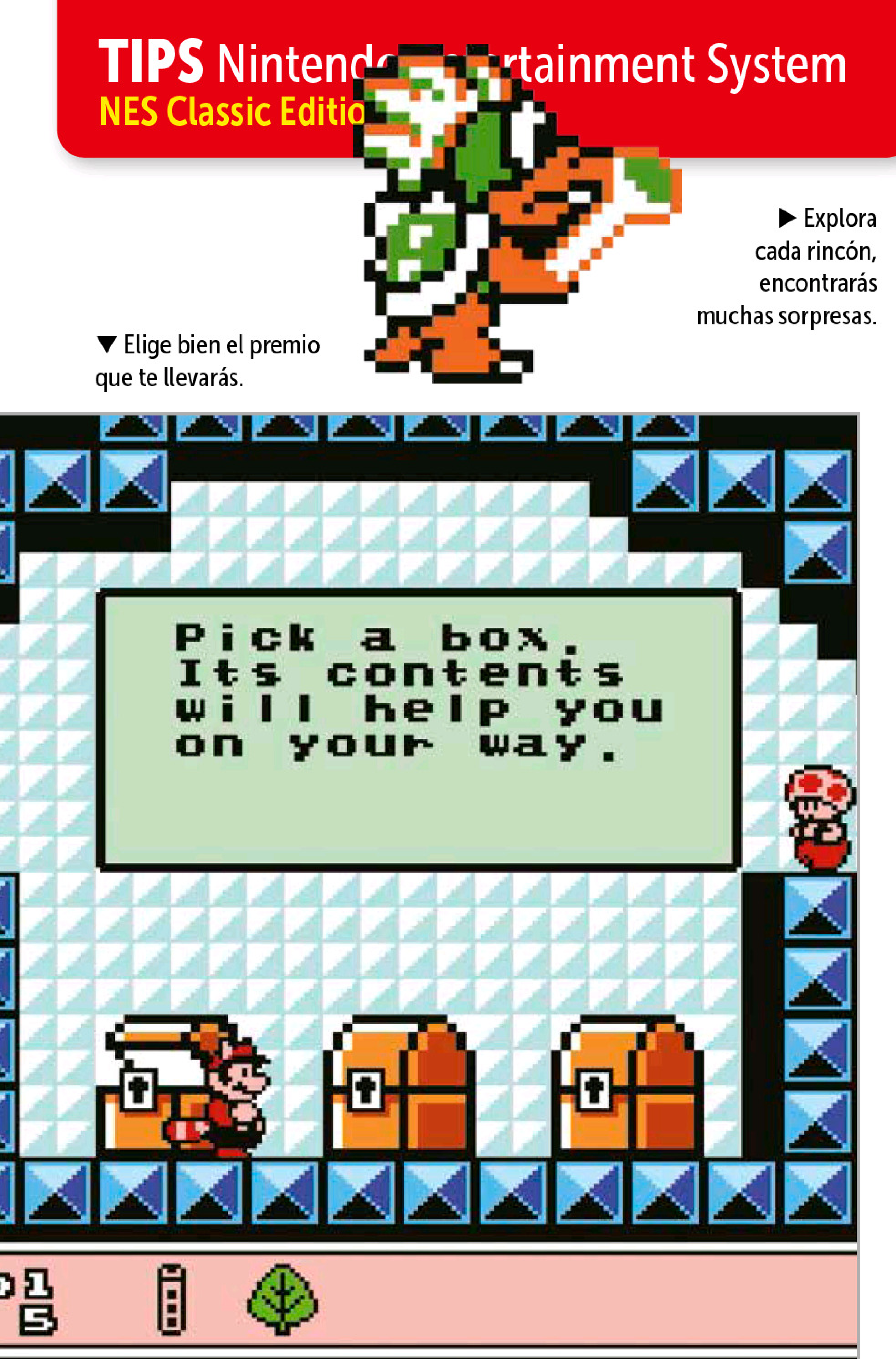
Camina sin que te toquen

Sabemos que es uno de los enemigos molestos de **Super Mario Bros.**, es el calamar. Cuando nadas, sus impredecibles movimientos nos vuelven loco, sin embargo, hay una forma rápida y efectiva para poder superarlo sin problemas.

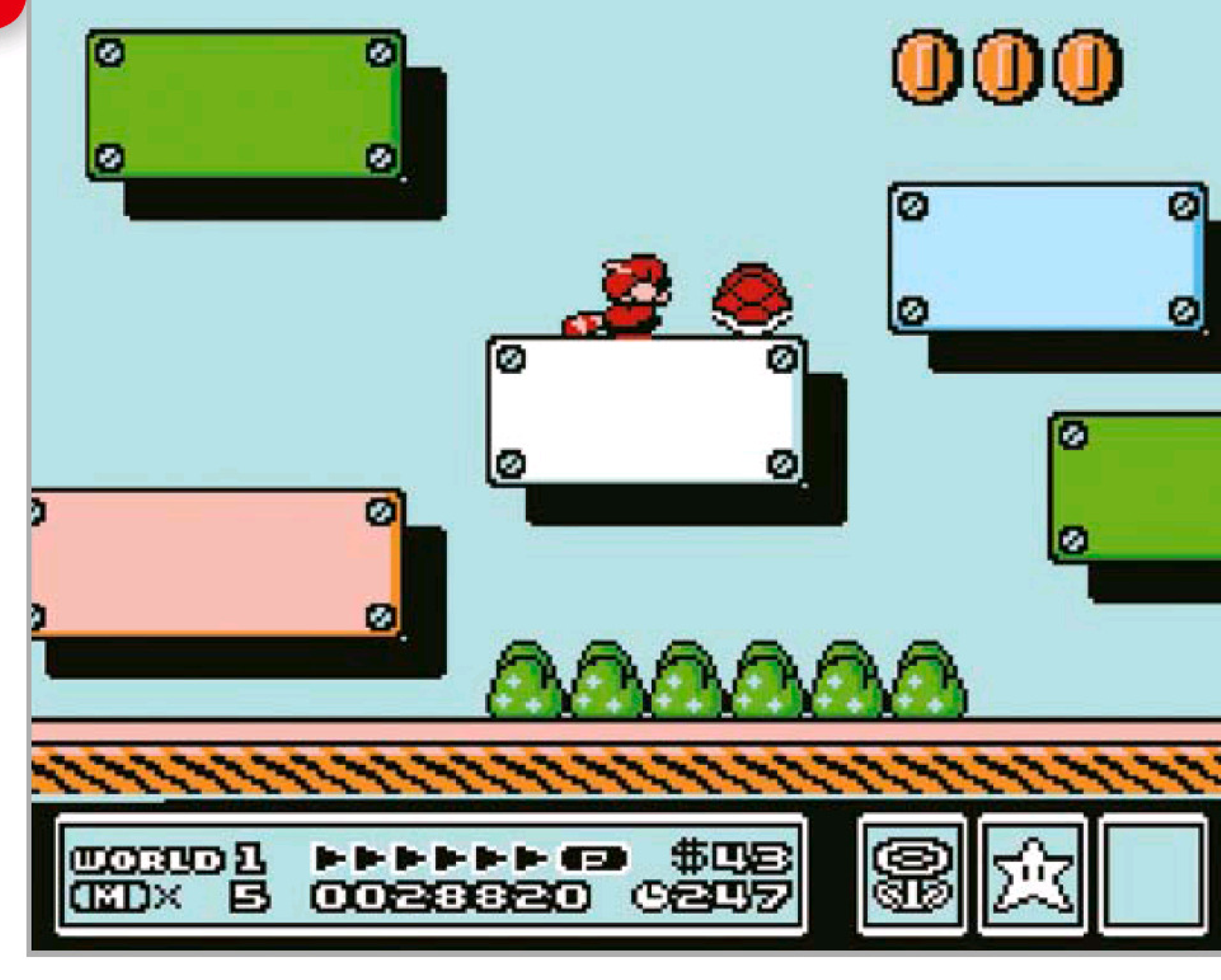
Sólo debes caminar en la parte más baja del nivel, de este modo, aunque pase muy cerca de ti, nunca te va a tocar.



▼ Elige bien el premio que te llevarás.



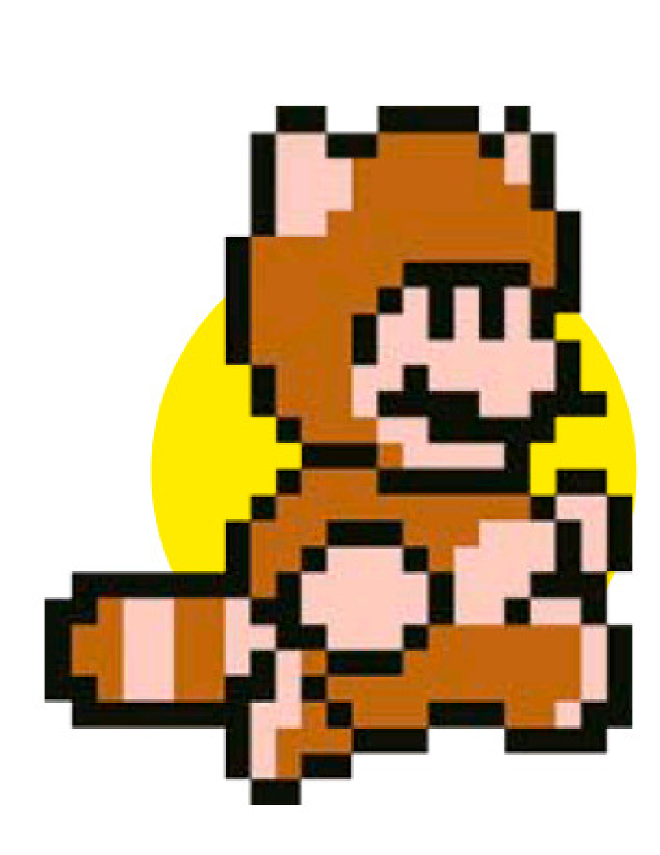
▶ Explora cada rincón, encontrarás muchas sorpresas.



▼ Algunos bloques te sirven como defensa.



Todos los niveles ocultan al menos un secreto



▲ El confiable atuendo de Tanooki.

Super Mario Bros. 3

Consigue las flautas

No podría haber tips de juegos de NES sin mencionar las famosas flautas de **Super Mario Bros. 3**. La primera de ellas la consigues en el tercer nivel del primer mundo.

Avanza hasta el final del escenario y podrás ver un cuadro blanco. Súbete a la pintura y presiona abajo por tres segundos, verás que **Mario** se cae por la parte trasera del nivel, justo en ese momento, corre hacia la meta, llegarás a un cuarto secreto con una flauta, que permite viajes a otras locaciones. No te preocupes por las vidas.

Al igual que en el primer título de **Mario**, también puedes encontrar algunas vidas extras. Lo primero que debes hacer es avanzar al mundo 1-2.

Lo importante es llegar con **Mario** en el traje de **Racoon**, ya que a mitad del nivel verás una tubería desde la cual, no dejan de salir **Goombas**.

Debes colocarte arriba de la tubería, y saltar para rebotar en los **Goombas**, pero como tardan en aparecer, tendrásque flotar con la cola del traje para que no toques el sueloy, así, juntar más de ocho brincos, para que a partir de ese momento te den una vida por cada enemigo que elimines.

Acaba con Bowser sin que te cause daño

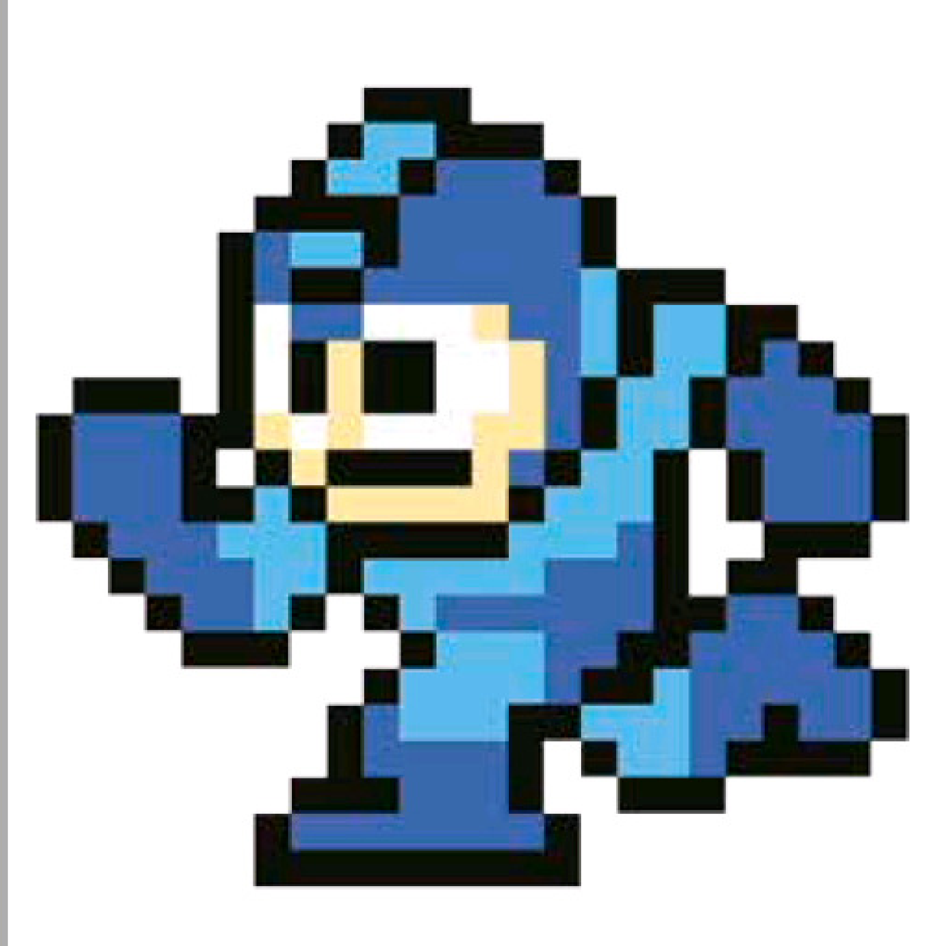
La batalla final con **Bowser** es una de las más impresionantes, ver a **Rey Koopa** gigante lanzarte bolas de fuego no es para nada algo que dejas pasar.

Se arrojará a ti intentando eliminarte, al tiempo que arroja fuego por la boca. Existe una técnica secreta que puedes usar para que no te toque.

La mitad inferior del cuerpo de **Bowser** no tiene valor, es decir, no te puede pegar, así que cuando saltes, sólo debes agacharte y no te alcanzará, aunque si eres **Mario** 'pequeño' únicamente no debes moverte y así no te dañará.

▶ Mide bien tus saltos, son la clave.





▼ Usa todas tus habilidades.



▼ Mira bien las rutinas de los personajes.



Mega Man 2

Las aves invaden las pantallas

Seguramente has notado que cuando eliges alguno de los jefes del juego, en su secuencia de presentación de nivel aparecen algunas estrellas por la parte trasera de la pantalla. Pues bien, puedes cambiarlas por aves.

Cuando estés en la pantalla de selección, presiona y mantén así los botones A y B, de este modo, al elegir al jefe, vas a notar que las estrellas han cambiado por criaturas aladas, un truco que no ayuda mucho, pero sí es un gran detalle que nos beneficiará en momentos complicados del juego.

Al estilo Matrix

Hemos escuchado hasta el cansancio que los juegos de **Mega Man** son muy complicados para las nuevas generaciones y no vamos a negarlo, la verdad es que son títulos que requieren de mucha concentración y paciencia.

Pero no te preocupes, vamos a ayudarte un poco para que disfrutes de estas grandes entregas virtuales.

Cuando notes que ya no vas a poder superar un disparo enemigo, comienza a pausar el juego repetidamente lo más rápido que puedas, de esta forma, los tiros pasarán por ti, pero no te causarán daño alguno. ¿Qué te parece?

Ahora me ves, ahora no

Este tipo de tretas ocurrían mucho con varios juegos de NES. Consisten en avanzar poco a poco y al ver que se alcanza a visualizar un enemigo en el borde de la pantalla regresar un poco, para que se pierda, y al volver, notarás que el enemigo ha desaparecido, sin que tengas que enfrentarlo.

Esto se debía a los métodos de carga de personajes que existían en esos años, el CPU registraba a los personajes como habilitados, pero al retroceder y sacarlos de la pantalla, no se refrescaba dicha instrucción, lo cual para muchos fue una bendición. ¿Alguna vez te pasó en **Mega Man 2**?



▲ ¿Pronto lo veremos en Nintendo Switch?

▶ La clave es no dejar de disparar nunca.








▲ La perseverancia te ayudará a terminarlo.



▲ Todos extrañamos esta serie.

Super C

Para poder afrontar los retos con un poco más de paciencia, te dejaremos algunos códigos para esta entrega virtual, que estamos seguros serán de mucha ayuda en tu aventura.

En la pantalla de presentación, oprime derecha, izquierda, abajo, arriba, A, B y *Start*. Con este código obtienes 10 vidas extras. Pero sólo funciona para el primer jugador, si lo quieres hacer con el segundo, la secuencia es la misma, sólo debes agregar *Select* a la cadena antes de presionar *Start*, pero el resultado es el mismo.

¿Te gusta la música del juego?
Escúchala sin estrés. En la pantalla de presentación, oprime los botones A y B, sin soltarlos, presiona *Start*, ahora estarás al menú de selección de música, que podemos decirte, es muy buena.

Punch Out!

Sabemos que para muchos este juego es una verdadera pesadilla y la verdad es que no están alejados de la realidad, pero te vamos a comentar de qué forma puedes recuperar algo de energía en las peleas.

Cuando termine algún *round* y veas a tu entrenador apoyándote, en ese momento presiona *Select*, notarás que al iniciar la siguiente etapa de la pelea habrás recuperado algo de energía, que puede representar la victoria.

¿Quieres conocer lo que es el verdadero sufrimiento?
Te vamos a dar el *password* para que enfrentes a Mike Tyson, o en este caso, **Mr. Dream**. Sus golpes son muy poderosos, por eso tienes que aguantar el primer *round* sin que te pegue, ya que de lo contrario, te va a tirar. El *password* es 007 373 5963... mucha suerte, la vas a necesitar.

Castlevania

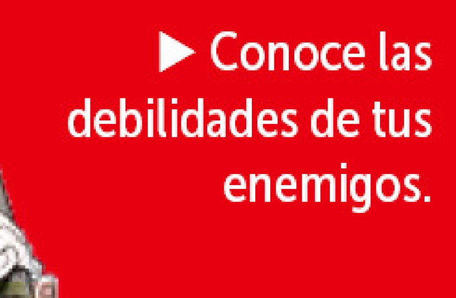
Hay trucos muy raros, y este es uno de ellos. Necesitas dejar que se vea la introducción en pantalla dos veces, y cuando comience el logo, anunciado la tercera, presiona *Start* y comienza tu juego. Esto no te da vidas, no te avanza en la historia, simplmente, juegas sin música, lo cual no creemos que alguien lo quiera hacer, tomando el cuenta el increíble OST de **Castlevania**, pero es una gran curiosidad que muy pocas personas conocen.

Famicom dorado

Una nueva entrega con juegos de Shonen Jump aparecerá en Japón para este Famicom dorado.

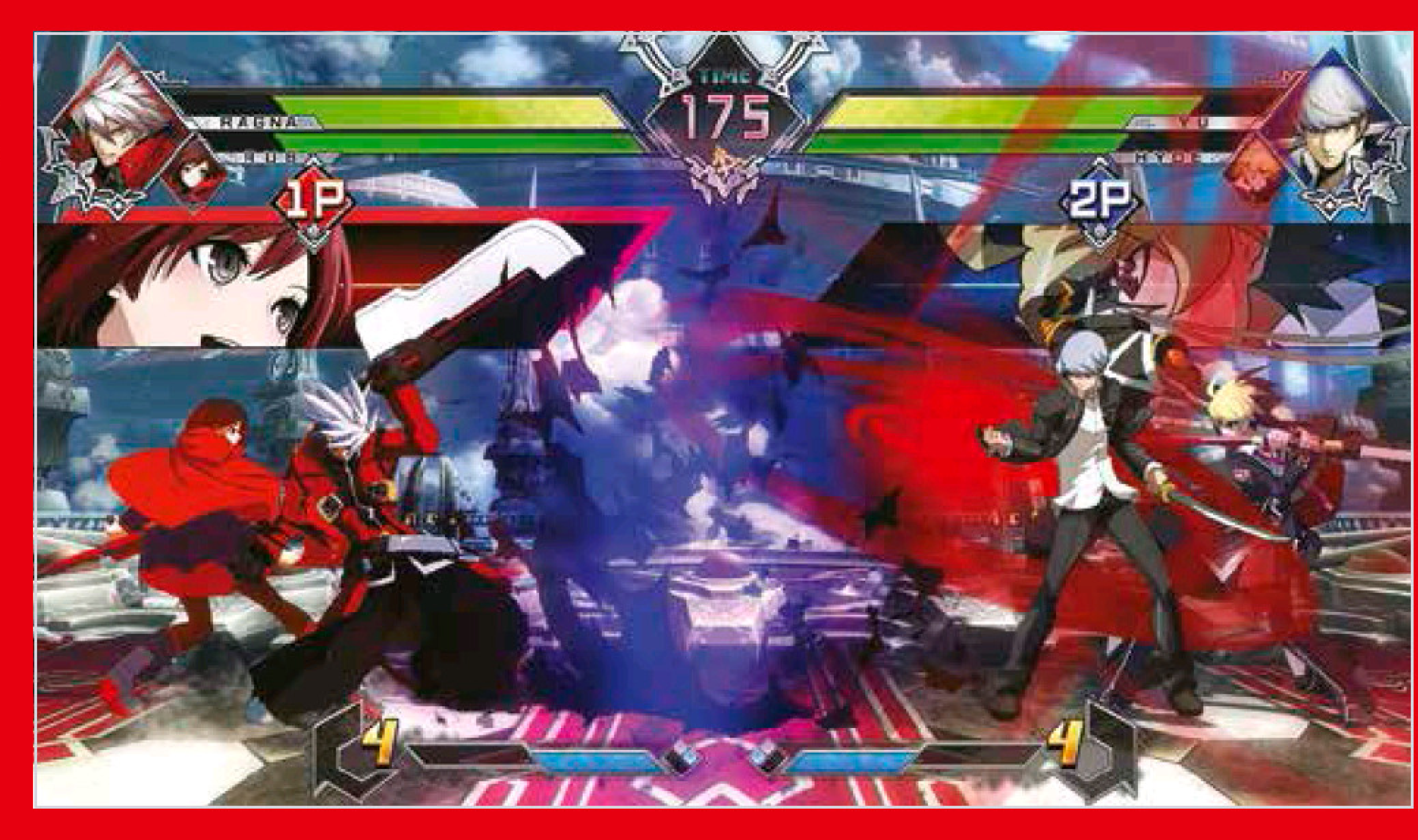



Nintendo
NINTENDO 3DS
amiibo
¡DISPONIBLE YA!
Hey! PIKMIN™
¡DISPONIBLE YA!
new NINTENDO 2DS XL
new NINTENDO 3DS XL
NEGRO Y TURQUESA
ESTILO GALAXIA NUEVA
NUEVO NEGRO
NUEVO ROJO
Explora un Mundo Extraordinario
Descubre los Poderes de Pikmin™
Descubre MÁS aventuras con las figuras amiibo™
Se puede jugar en todas las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 2DS. Juego en 2D.
Visita es.amiibo.com para más detalles sobre la funcionalidad y compatibilidad de amiibo.
El juego, la consola y las figuras amiibo se venden por separado.
© 2017 Nintendo. Hey! Pikmin, Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
DIVERSIÓN SIN IGUAL





▶ Conoce las debilidades de tus enemigos.



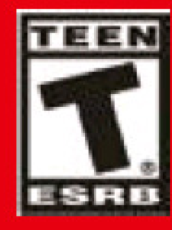
▶ Puedes revertir la pelea con un especial.

BlazBlue Cross Tag Battle

Los juegos de pelea regresan en su mejor momento



• Compañía
Arc System Works
• Desarrollador
Arc System Works
• Categoría
Pelea / Acción / Aventura
• Jugadores
Hasta ocho
• Opinamos
¡Frenético! Excelente opción para armar torneos con los amigos.



El género de juegos de pelea vive un segundo aire gracias a el lanzamiento de varias obras que han logrado atrapar una vez más la atención de los *gamers*. Títulos como **Street Fighter 30th Anniversary Collection** o **The King of Fighters** ayudaron, y ahora, debemos sumar otra joya, nos referimos a la saga **BlazBlue**, de los creadores de **Guilty Gear**, que logró colocarse como una de las mejores en el estilo 2D, y no de ahora, sino de al menos unos 10 años atrás, es toda una maravilla que ahora llega al Nintendo Switch.

En la serie **Blazblue**, todo está realizado en 2D, sí, existen algunos elementos 3D, pero son más que otra cosa, detalles visuales que no intervienen en las mecánicas del juego. El título ofrece acción cada segundo, en el que no puedes esperar, se da ventaja a la persona que ataca, a la que propone los combates, es por esto que se realizan peleas espectaculares en eventos como el EVO.

Esta versión es especial, ya que es la primera vez que la serie tiene un *crossover*, y vaya que eligieron bien a la compañía que les ayudaría con esto, ya que lograron que Atlus se fijara en ellos y los apoyara con el reparto de una de sus series más importantes, **Persona**. Así que podremos ver a personajes de **Persona 4**, **5** y **Q**, en esta entrega, combatiendo juntos, ya que la mecánica de juego obliga a que participen dos peleadores por bando, y como debes imaginar, puedes intercambiarlos en el momento que desees, dando paso a una serie de espectaculares combos y *counters*.

El título tendrá varios DLC, que al parecer, serán todos de forma gratutia, es decir, no tendrás que pagar por conseguirlo, y en cada una de estas descargas, obtendrás personajes de diversas series para unirse a la batalla. Si tienes dudas respecto a su calidad, en este momento puedes descargar el demo gratuito que existe en la eShop.



NINTENDO
SWITCH
ARMS™
¡DISPONIBLE YA!
SWITCH&PLAY
SUPERA TUS LÍMITES Y
COMBATE COMO NUNCA ANTES
ARMS.NINTENDO.COM/ES
El juego y la consola se venden por separado.
© 2017 Nintendo. ARMS and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.
Nintendo



▲ El ambiente es completamente **Castlevania**.



▲ Los enemigos tienen secuencias extrañas que debes aprender.



▲ Recuerda usar a todos los personajes.

Bloodstained: Curse of the Moon

Una obra de arte al estilo tradicional en ocho bits



• Compañía
Inti Creates
• Desarrollador
Inti Creates
• Categoría
Acción
• Jugadores
Uno
• Opinamos
Una entrega que promete mucho y con toda la esencia de Castlevania.

Todos recordamos lo grande que eran los **Castlevania**. Asombrosos juegos de Konami que por razones que nadie comprende dejaron de realizar.

Los últimos que vimos bajo un estilo tradicional fueron los lanzados en Game Boy Advance y Nintendo DS, pero después de eso, nada importante.

Es por eso que Koji Igarashi, el gran desarrollador detrás de las últimas obras para portátiles, realizó una campaña de Kickstarter para apoyar su proyecto, una secuela espiritual de **Castlevania**, su nombre, **Bloodstained**.

El juego tiene una orientación parecida a lo que hemos visto en los juegos de laberinto, lo cual sonaba de maravila, aunado a que la música de Michiru Yamane, misma compositora de **Castlevania**, deba garantía de que sería un proyecto único.

Sin duda **Bloodstained: Curse of the Moon** está para llenar el vació que dejó **Castlevania** en Nintendo y es una entrega que rebasó las expectativas.

También se anunció, de forma sorpresiva, una secuela de este juego en el formato original de ocho *bits*, parecido a **Dracula's Curse** de NES, lo que seguramente alegrará a los fans más apasionados de la serie.

El resultado no pudo ser mejor, puedes seleccionar entre cuatro personajes e intercambiarlos, además de elegir entre dos tipos de dificultades, una que los veteranos agradecemos y otra que es muy baja, prácticamente para que los nuevos *gamers* se den un paseo y disfruten de mejor forma el juego.



▲ ¿Una casa embrujada?

Resident Evil 7 Cloud Version

• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Survival horror
• Jugadores
Uno
• Opinamos
El horror aparece en el Nintendo Switch, pero de una manera distinta.



Sangre y gore
Violencia intensa
Lenguaje altisonante

La séptima entrega de la serie **Resident Evil** llega al Nintendo Switch, pero no de una forma común y, por el momento, solamente en tierras japonesas.

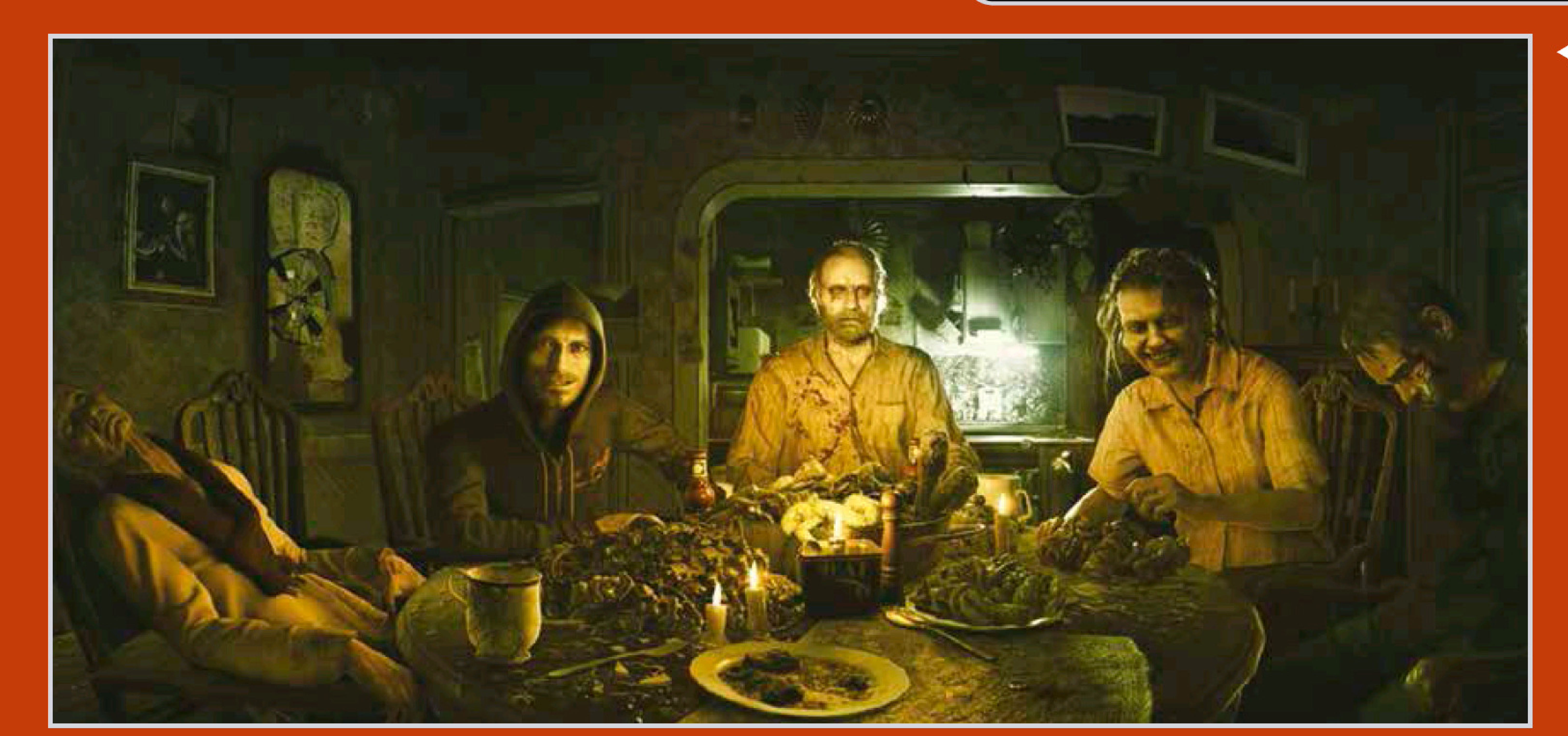
Resident Evil 7 es considerado uno de los mejores juegos de 2017 y más porque retomó la vieja escuela del *Survival Horror*, pero desde otra perspectiva, algo que la saga de Capcom había perdido hace años y actualmente recuperó gracias a este gran título de terror.

Desde hace algunos meses ya había rumores de que Capcom trabajaba en una versión de **Resident Evil 7** para Nintendo Switch.

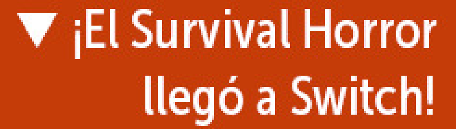
Esta denominada **Cloud Version** es una edición del mismo título que se ha visto en otras plataformas, la única diferencia y más significativa es que, para jugarlo, hay que descargar un pequeño archivo y lo demás a través de stream, es decir, el Switch pierde su portabilidad y necesariamente hay que estar en línea para disfrutarlo por completo.

Es complicado decir por qué Capcom tomó esta decisión, quizá se deba en gran parte al tiempo de desarrollo que se requiere para adaptar un videojuego como este a diversos sistemas caseros.

Algo es seguro, la compañía creadora de series como **Street Fighter** y **Mega Man** sabe a la perfección que las ventas de **Resident Evil 7** serán buenas y habrá muchas descargas en el Nintendo Switch. Probablemente en Japón, debido a su cultura y avances tecnológicos, es más común ver



◀ ¡La comida está lista!



▼ ¡El Survival Horror llegó a Switch!



▲ El bosque terrorífico por el que nadie quiere pasar.



este tipo de propuestas y por esa razón nos cuesta más trabajo adaptarnos a este modo de juego en América.

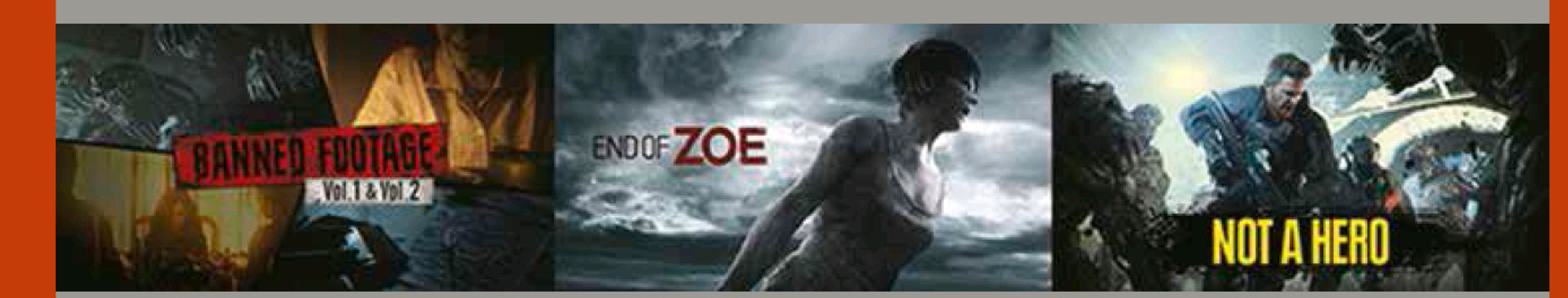
Centrándonos más en por qué vale la pena **Resident Evil 7 Cloud Version**, nos enfocaremos en su jugabilidad de estilo *Shooter* en primera persona, inquietante trama, diabólicos personajes y los elementos de las anteriores entregas lo hicieron un título infaltable dentro del catálogo gamer. Todo esto después de un no muy bueno sexto videojuego de la historia original creada por el nipón Shinji Mikami.

A pesar de que Capcom cambió el gameplay, logró recuperar lo mejor de la saga. La presencia del factor miedo, los combates, la exploración y la gestión de recursos revivieron a **Resident Evil**. Estos son los cuatro pilares del *Survival Horror*. Todavía es muy pronto para saber si **Resident Evil 7 Cloud Version** estará disponible para el continente americano, aunque es poco probable que no sea lanzada para los gamers de este lado del mundo.

Podemos adelantar que vale la pena adentrarse en la historia de **Ethan** y enfrentarse a la terrible familia **Baker** en un camino lleno de oscuridad y criaturas sobrenaturales en este viaje por salvar a su amada esposa.
A pesar de que **Resident Evil 7 Cloud Version** es una excelente opción en el Switch, esperamos que Capcom cambie de parecer y nos dé una edición normal próximamente y así sacarle el máximo provecho al juego y la plataforma.

Las descargas

¡Estos son los DLC de **Resident Evil 7**!



Parte del contenido extra que estará disponible para la **Cloud Version**. Cada uno incluye diferentes misiones que se conectan con la trama principal del videojuego, muy al estilo de las obras pasadas que contenían historias alternas.

▲ ¡Detén al ejército nazi!

Wolfenstein II: The New Colossus



• Compañía
Bethesda Softworks
• Desarrollador
MachineGames
• Categoría
First person / Acción
• Jugadores
Uno
• Opinamos
Lleno de acción y una historia que te atrapará.



Sangre y Gore
Violencia intensa
Desnudo parcial
Lenguaje altisonante
Uso de drogas

Sin lugar a dudas, uno de los juegos más esperados para Nintendo Switch durante este año es **Wolfenstein II: The New Colossus**.

Wolfenstein II: The New Colossus es la undécima entrega de la serie **Wolfenstein** y una secuela de **Wolfenstein: The New Order**, de 2014, desarrollada por MachineGames y publicada por Bethesda Softworks.

Un título que todavía hace algunos meses no pensamos llegaría a incrementar el catálogo de juegos de la más reciente consola de Nintendo.

Aunque debemos mencionar que esta serie no es desconida para la Gran N, pues en 1992, **Wolfenstein 3D** fue lanzado en Super Nintendo y años más tarde en la portátil Game Boy Advance, por lo que no es la primera vez que esta saga de guerra se ve en las filas de la empresa japonesa.

Te contaremos sobre los peligros que hallarás en **Wolfenstein II: The New Colossus**. Todo comienza a principios de la década de los 60 en América, cuando el asesinato del jefe nazi '**Deathshead**' trajo consigo una victoria efímera. A pesar del gran golpe, los nazis mantienen su dominio sobre las grandes ciudades del mundo.

En **Wolfenstein II: The New Colossus** tomarás el rol de **B.J. Blazkowicz**, alias 'Terror-Billy', un miembro de la Resistencia y conocido por ser el azote del imperio nazi y la última esperanza para llevar a la humanidad a la libertad.





▲ Visualmente increíble.



◄ ¡Lucha contra terribles enemigos!

La adrenalina nunca termina en este gran juego que Bethesda trae al Switch

Después de los eventos del primer juego, en el que se elimina la pista del general **Wilhelm 'Deathshead'**, el círculo Kreisau recupera al herido **William B.J. Blazkowicz** (**Brian Bloom**) desde la fortaleza de malévolo '**Deathshead**' antes de destruirla con un poderoso cañón nuclear.

Blazkowicz entra en coma durante cinco meses y le extirpan algunos de sus órganos para facilitar su supervivencia, así que no desperdicies la oportunidad de patear algunos traseros nazis.

Te lanzarás a la Segunda Revolución Americana en **Wolfenstein II: The New Colossus** para Nintendo Switch. Tendrás enfrentamientos en un Manhattan post-nuclear, en un ocupado Roswell, en Nuevo México y en los pantanos y bulevares asediados de Nueva Orleans, mientras liberas al pueblo americano del régimen que los esclaviza.

En el papel de **B.J. Blazkowicz**, vivirás una historia inolvidable repleta de acción que cobra vida gracias a personajes extraordinarios.

Logra reunirte con tus amigos y los compañeros en la lucha por ser libre, mientras te enfrentas a la malvada **Frau Engel** y a su poderoso ejército.

Serás el encargado de dirigir la Segunda Revolución Americana como quieras, desde casa o sobre la marcha.

Edición de colección

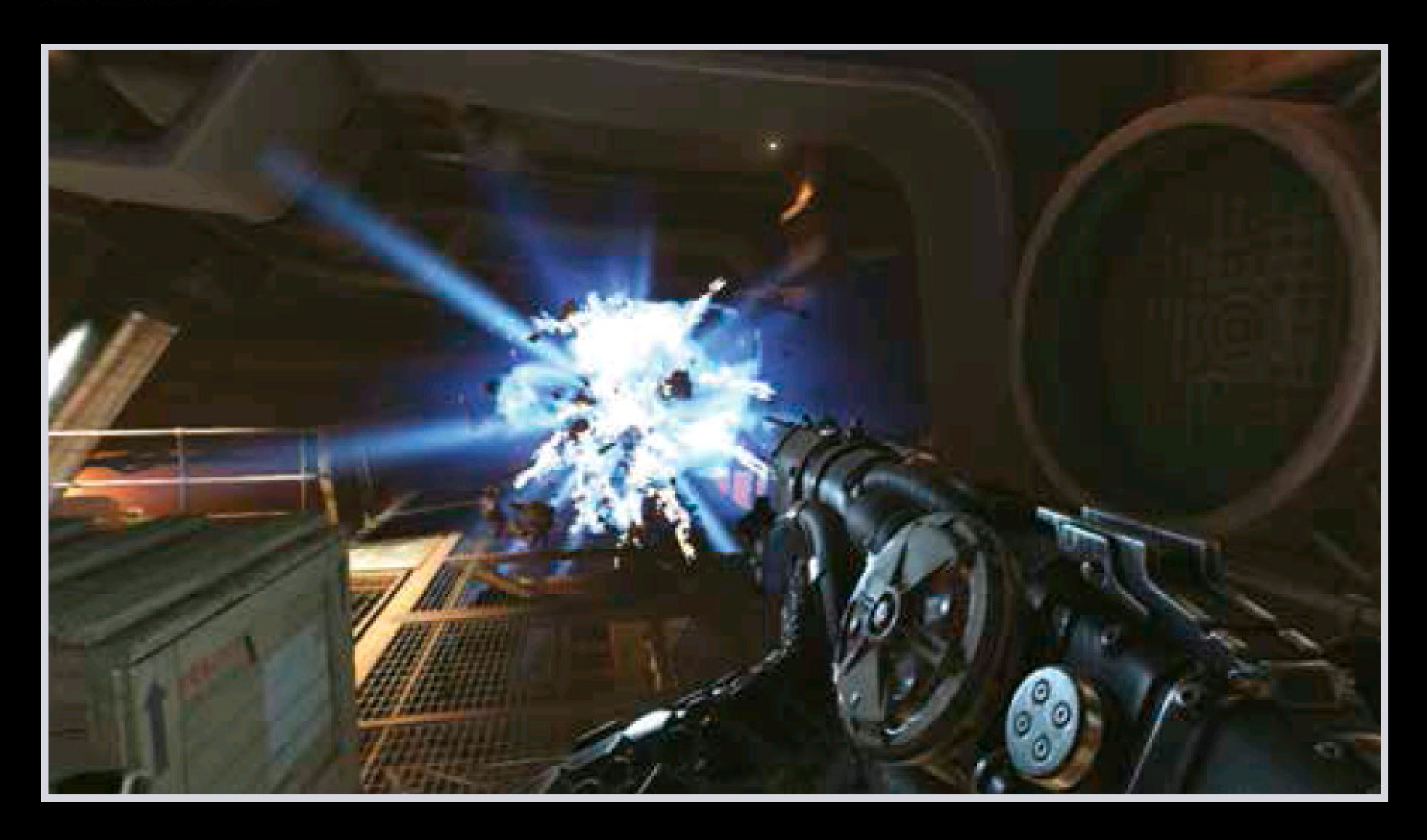
Fue lanzada para otras consolas, aunque esperamos llegue al Switch con el *steelbook* y la figura de acción de **B.J. Blazkowicz**.



▶ Conoce los orógenes del enfrentamiento.



▼ Haz uso de todo el armamento.





▲ Crea tu estrategia para acabar con los enemigos.

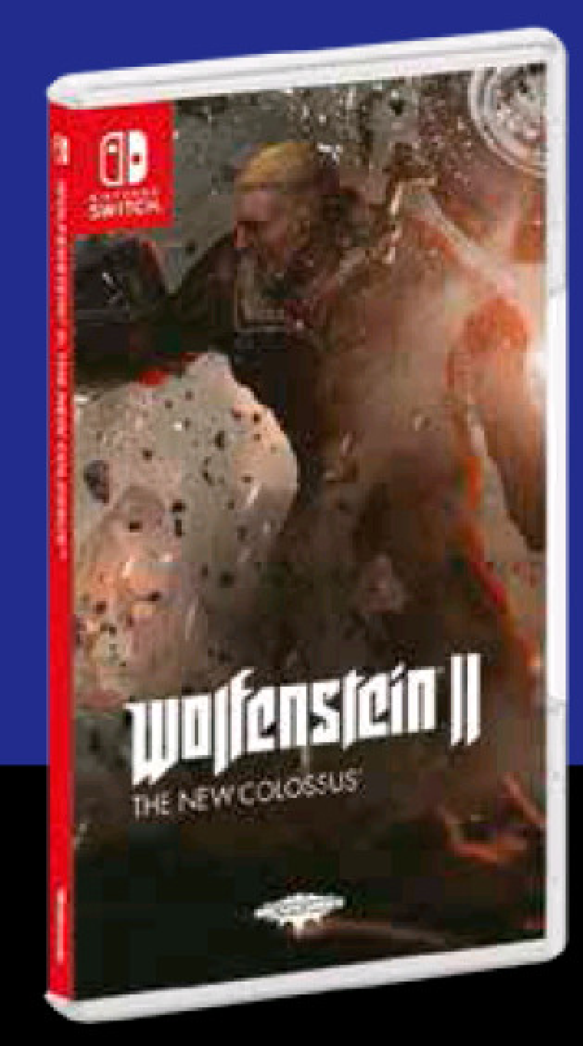
Para que logres la mezcla perfecta de inmersión y precisión, podrás utilizar los excepcionales controles de movimiento con los Joy-Con de Nintendo Switch para detener la amenaza del régimen.

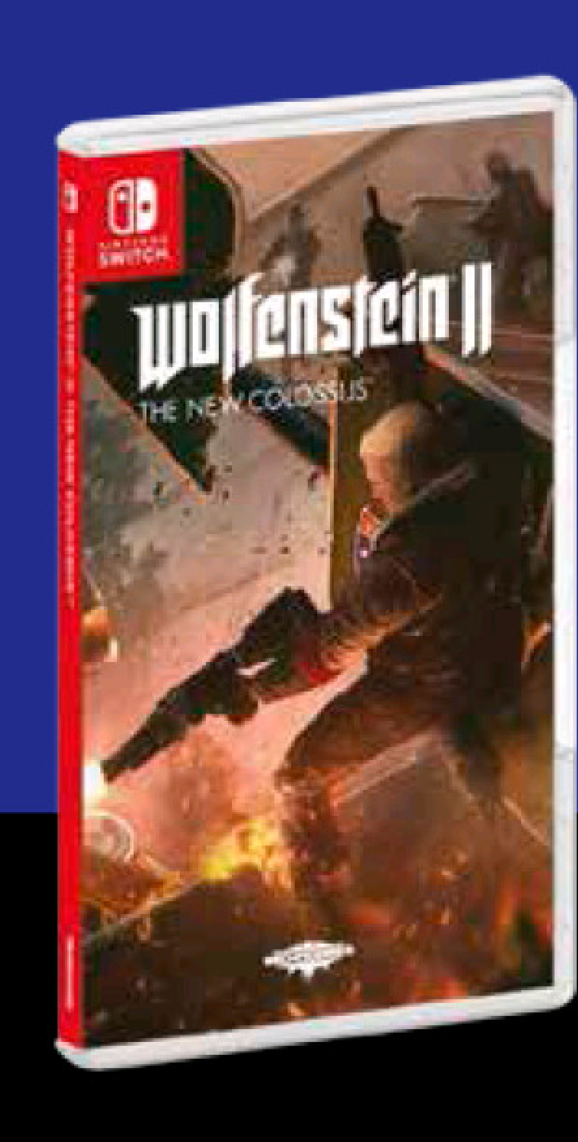
No lo dudes y colócate el cinturón para una feroz batalla contra las facciones enemigas y prepárate para una campaña difícil y bien desarrollada en la que te enfrentarás a la maquinaria de guerra en suelo estadounidense. Sé el héroe de esta historia, protege a tu familia y amigos, forja nuevas alianzas y lucha contra los demonios de tu turbulento pasado mientras reúnes a la resistencia para terminar con la ocupación del régimen.
Acabarás con la máquina de guerra con una eficacia vertiginosa. Los mandos por movimiento para los disparos de los Joy-Con y el mando Pro de Switch ofrecen a los jugadores la opción de afinar sus disparos con un simple movimiento de muñeca.

Sólo tú tendrás las agallas, las armas y el coraje para regresar a Estados Unidos, matar a todos los nazis a la vista y provocar la Segunda Revolución en los Estados Unidos.

Tu misión principal será sacar a todos los nazis del territorio americano. Así que ponte cómodo para un viaje para un viaje alucinante.

Atrévete a tomar el mando en esta violenta aventura que tiene la esencia del filme **Inglourious Basterds** estrenada en 2008 y dirigida por Quentin Tarantino y Eli Roth.

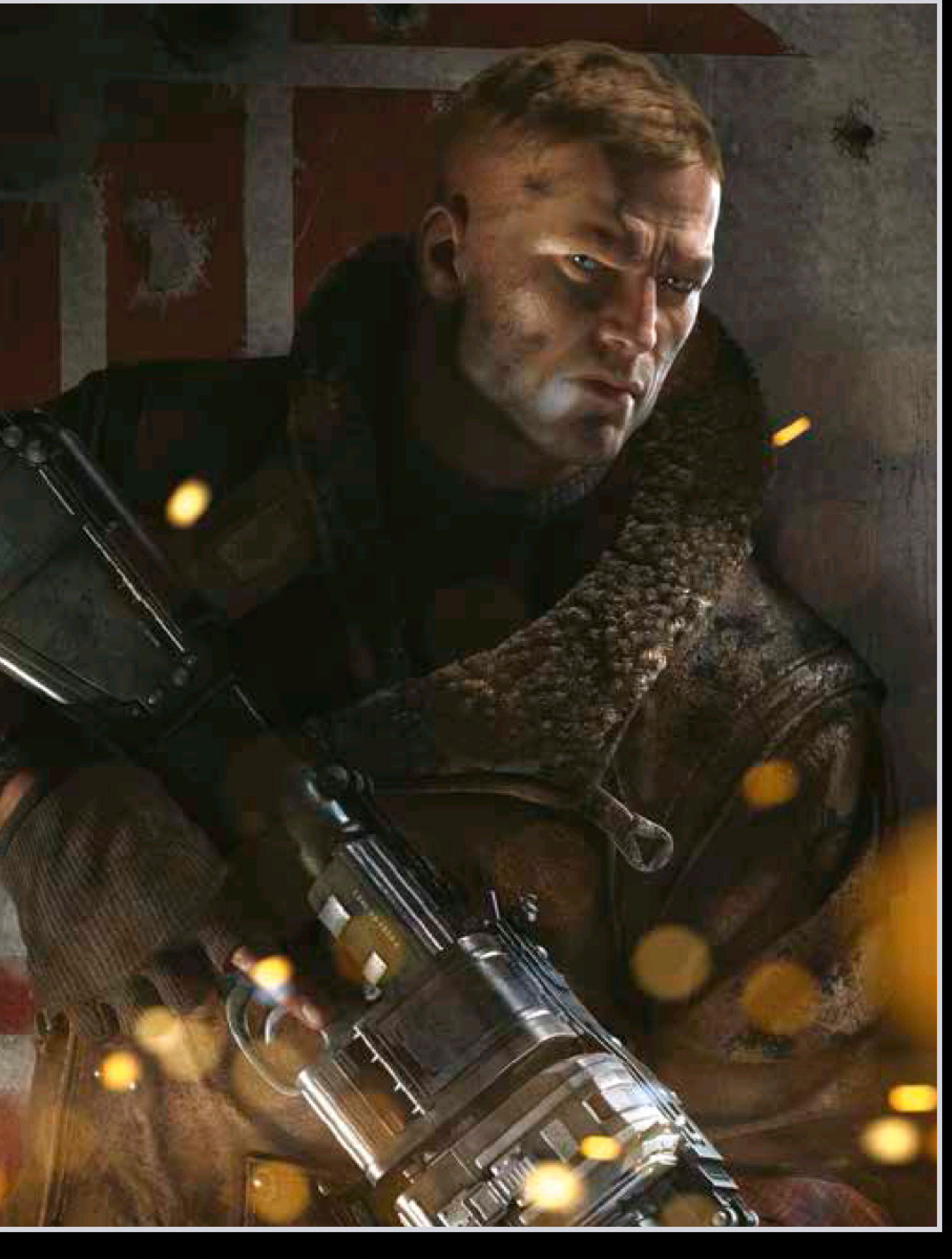




Portadas variantes

¡Personaliza tu Wolfenstein II!

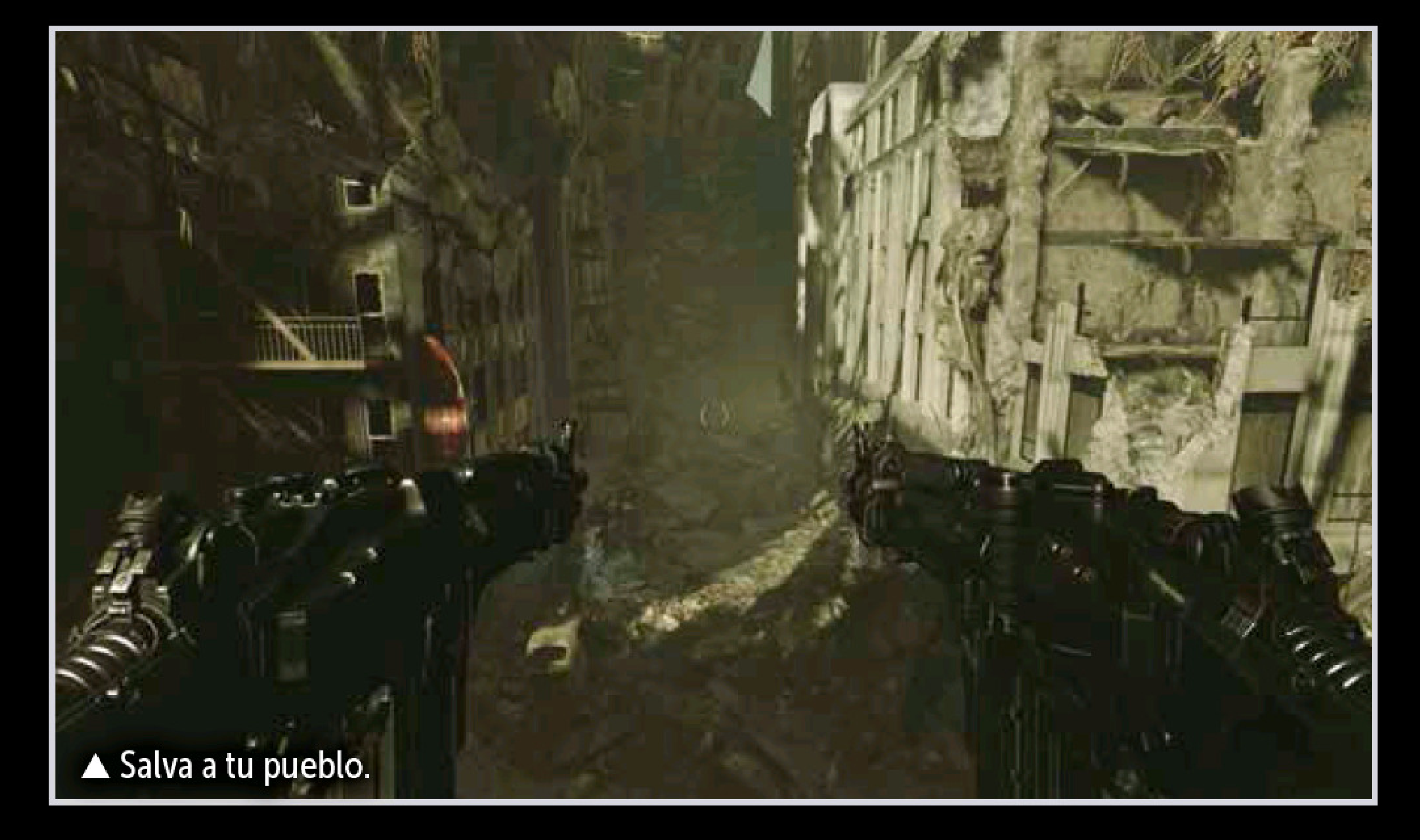
Bethesda realizó estas portadas para celebrar el lanzamiento de **Wolfenstein II: The New Colossus**, las cuales las podrás descargar e imprimir para que coloques tu favorita.



▲ **B.J. Blazkowicz**, el héroe.



▲ Ataca sin que te vean.



▲ Salva a tu pueblo.

Tu armamento estará compuesto por herramientas de alta tecnología. Con ella deberás destruir a los nazis; tendrás a tu disposición el Laserkraftwerk, el Dieselkraftwerk; o pistolas avanzadas, ametralladoras y hachas.

Como **B.J.** comienzas tu emocionante aventura mientras aún se está recuperando de sus extensas heridas. Sangriento pero sin acobardarse, pronto se encuentra completamente restaurado y más fuerte que nunca.

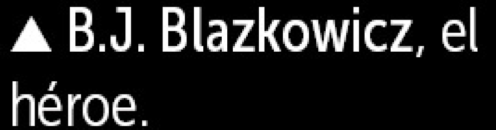
En el camino, **B.J.** acribillará a todo aquel que se interponga en su camino utilizando un impresionante arsenal de armas de alta tecnología, incluyendo el Laserkraftwerk (perfecto para la desintegración de matones nazis) o la Dieselkraftwerk (construida para exterminar a un montón de enemigos con granadas propulsados por gas).

También conocerás de cerca la nueva hacha, porque no hay algo más satisfactorio que golpear con esta arma de mano a un vil comandante nazi. Sin importar las armas que elijas utilizar, el protagonista tiene la posibilidad de combinar diferentes tipos de armamentos, lo cual le permitirá una mayor versatilidad cuando se trate de se pasatiempo favorito: matar nazis.

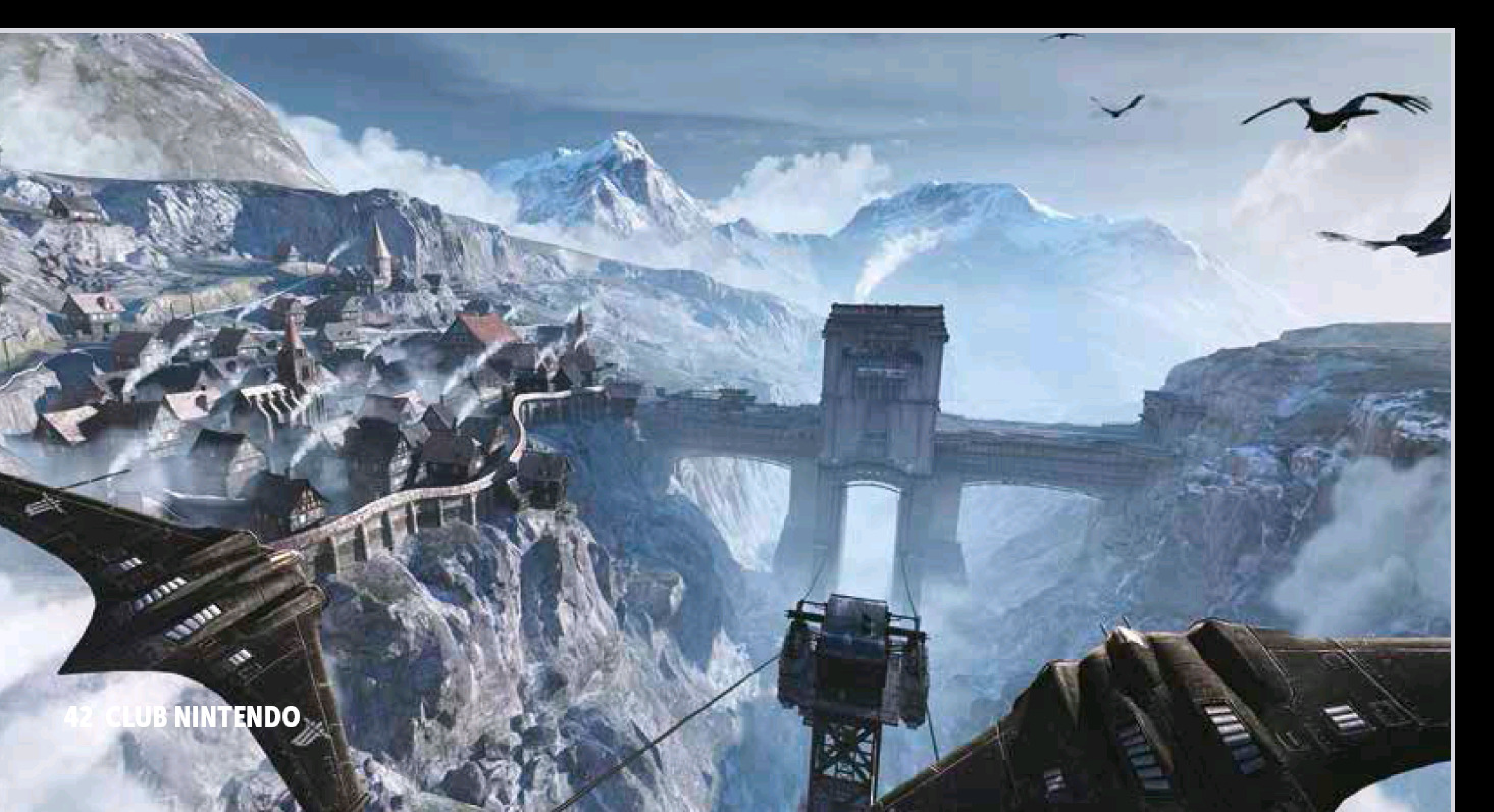
Una de las cosas más interesantes que tiene **Wolfenstein II: The New Colossus** es su fascinante trama de la misión de un hombre para construir un movimiento y luchar contra el mal que ha sobrepasado a su nación. **B.J.**, también debe reconstruirse a sí mismo. Tras sobrevivir apenas al asesinato del jefe nazi en el final de **Wolfenstein: The New Order**.

Necesitarás todas las armas que puedas encontrar, porque esta vez la pelea es aún más personal.

Este *Shooter* posee toda la esencia de videojuegos como **DOOM** y otros clásicos del género.

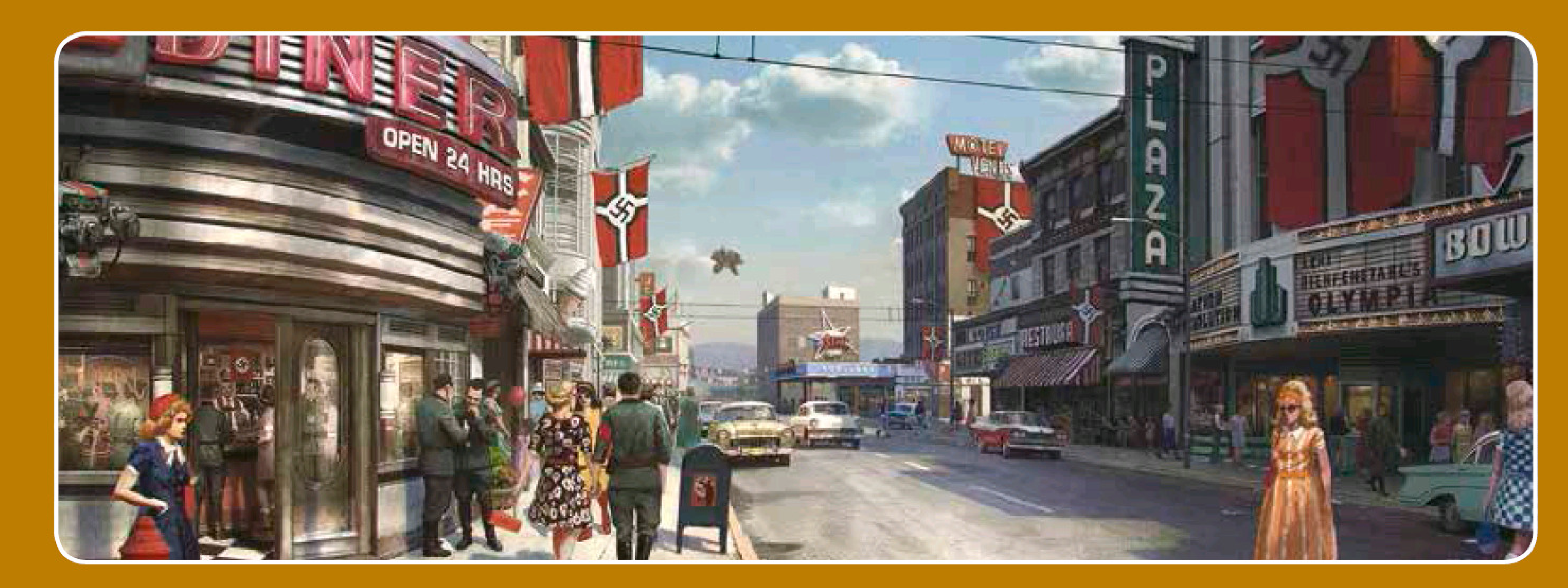


▼ Impresionantes locaciones.



El arte conceptual

Un vistazo al trabajo detrás de **Wolfenstein II: The New Colossus**



Cada juego es una obra de arte que lleva consigo un proceso de creación, aquí algunas imágenes de cómo fue la realización de este proyecto a cargo de Bethesda. ¡Dale un vistazo y descubre los detalles!





Recuerda que no únicamente te enfrentarás a los malos para recuperar la tierra natal de **Blazkowicz**, sino que lo harás junto a viejos amigos (incluidos los favoritos que regresan, entre ellos **Caroline**, **Bombate**, **Set**, **Max Hass**, **Fergus** o **Wyatt**, y su pareja ahora embarazada, **Anya**).

Estos aliados, junto con nuevos personajes como **Horton** y **Grace**, te ayudarán a derrotar a la villana **Frau Engel** y su ejército nazi, e iniciarán la Segunda Revolución Americana, asegurando que hay un futuro para la floreciente familia Blazkowicz.

Las posibilidades en **Wolfenstein II** son muchas y tú decidirás hacia dónde se inclinará la balanza en un guerra por salvar al mundo.

Este *First-person Shooter* se une a gran catálogo de Nintendo Switch. Hace unos meses muchos pensaban que no habría tanta variedad de entregas virtuales en la consola de la Gran N, pero una vez más, Nintendo desmuestra por qué es el favorito de los *gamers*.

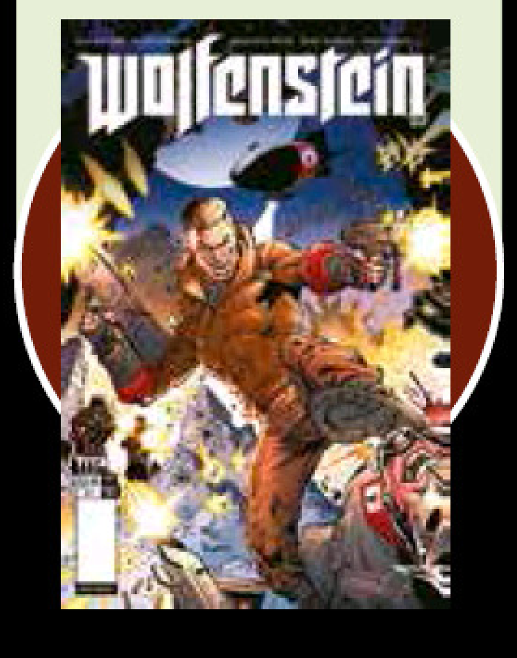
Wolfenstein II: The New Colossus es un videojuego que no debes dejar pasar. Si te gusta el género y ya antes te habías acercado a esta saga, no lo pienses más y únete al camino de la libertad.

Lo mejor es que podrás llevar a **Wolfestein II** a todos lados y jugarlo de la forma que tú quieras, gracias a las modalidades del Nintendo Switch.

Un *Shooter* de clase mundial con una jugabilidad apasionante, personajes cautivadores y una historia sublime, **Wolfenstein II: The New Colossus** te pone en las botas nazi de **B.J. Blazkowicz** y permite desatar a tu héroe de guerra interior. ¿Tienes lo que se necesita para ganar?

También en cómic

A partir de 2017 se comenzó a publicar una historieta que abarca otra parte de la historia de Wolfesnstein, el complemento ideal.



Wolfenstein II es un título que no decepciona y desde el primer momento te cautiva


▲ ¡Cuidado con los malos!

▼ Derrota a todo un ejército.



▲ ¡Lucha por un nuevo mundo!

Wolfenstein II: The New Colossus tiene una jugabilidad muy fluida y una historia que te atrapará desde el primer momento que comiences a jugarlo en tu Nintendo Switch.

Si te gusta escabullirte, correr y disparar, adoptar un enfoque táctico, o todo lo anterior, tu objetivo sigue siendo el mismo: reunir a la resistencia y poner fin al reinado tiránico de los nazis en Estados Unidos. Sin embargo, debemos advertirte que es un título con un gran cantidad de violencia que no a todos puede agradar, pero que vale la pena y se une a la variada lista de juego para Nintendo Switch.

Disfruta de este *Shooter* a partir del 29 de junio y haz que aniquilar nazis sea tu pasatiempo en **Wolfenstein II**. Comanda a **B.J. Blazkowicz**, experimenta momentos inolvidables y descubre todo lo que se esconde en cada personaje del juego.

Aprovecha la oportunidad y sé el héroe que el mundo necesita en esta entrega bélica que nos muestra un mundo donde los nazis han dominado todo.

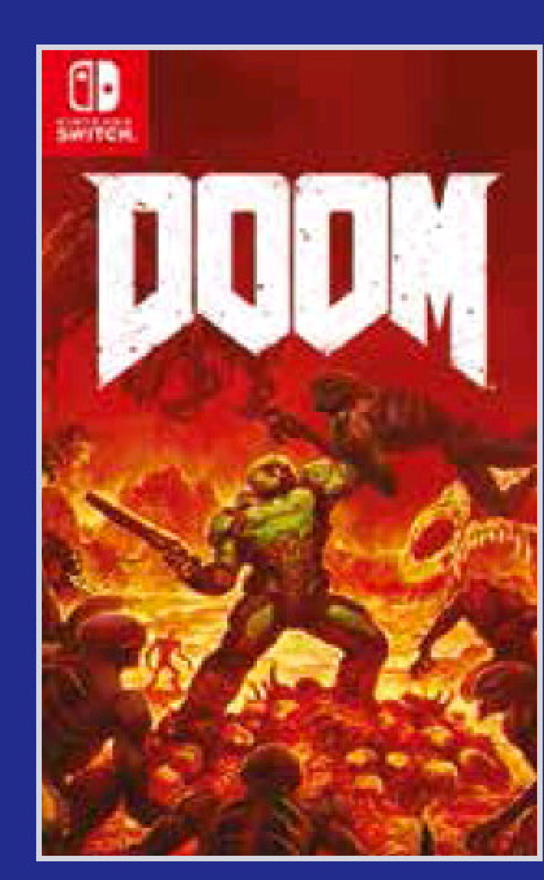
Tú tomarás el control y decidirás cuál es la mejor forma de derrocar al régimen. **Wolfenstein II: The New Colossus**, ganador del premio a 'Mejor juego de acción de 2017', llega al Switch.

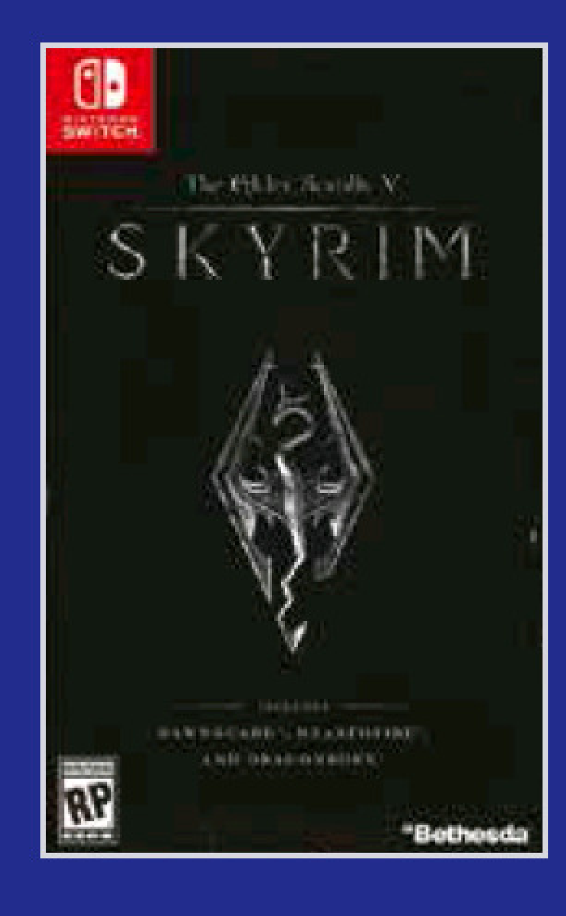
¡No te rindas y acaba con todos los enemigos que se pongan frente a ti!

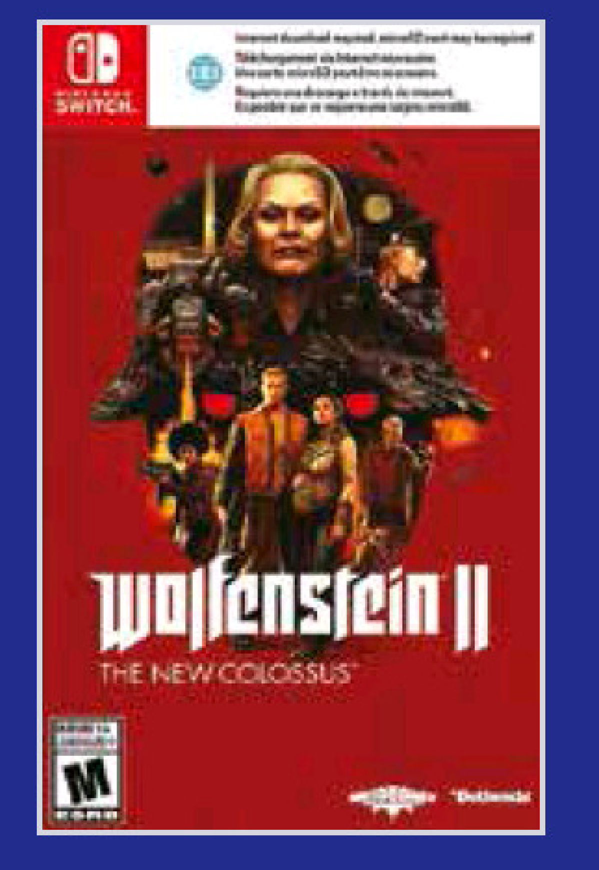
Wolfenstein II: The New Colossus es una obra que no debes perderte este 2018 y que junto a otras entregas de Bethesda no te decepcionará.

Trilogía de grandes juegos
¡Lo mejor de Bethesda!

Wolfenstein II: The New Colossus viene a completar la oleada de juegos que han llegado al Nintendo Switch por parte de esta compañía. DOOM y The Elder Scrolls V: Skyrim son entregas de culto que no debes perderte.







¡CON MARIO SIEMPRE HAY DIVERSIÓN!

¡Busca los tuyos hoy!





NINTENDO SWITCH: LA NUEVA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS DE NINTENDO







¡YA DISPONIBLE!



¡YA DISPONIBLE!





SUPER SMASH BROS.™ FOR NINTENDO 3DS

SUPER MARIO™ 3D LAND

MARIO PARTY™ STAR RUSH

SUPER MARIO MAKER™ FOR NINTENDO 3DS

MARIO & LUIGI™: PAPER JAM

MARIO KART™ 7

NEW SUPER MARIO BROS.™ 2

MARIO SPORTS™ SUPERSTARS

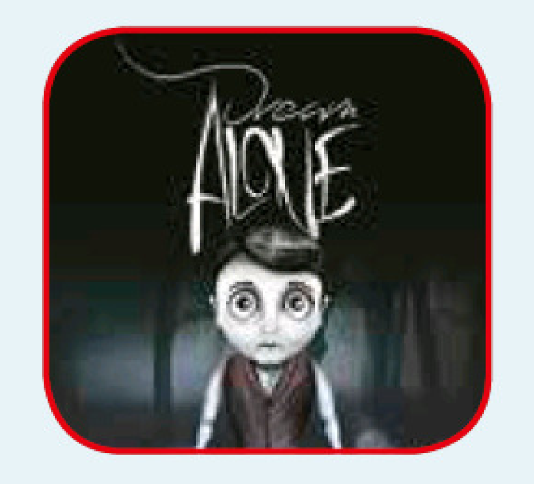




¡DISPONIBLE YA!



◀ Increíble arte conceptual con estética de horror clásico.



Dream Alone

- Compañía
Fat Dog Games
- Desarrollador
WarSaw Games
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
Uno
- Opinamos
Lúgubre con elementos de cine que lo hacen único en su tipo.

Tus más oscuras pesadillas se harán realidad a finales de este 2018, pues este título de plataformas al más puro estilo gótico de las películas de Tim Burton llegará al Nintendo Switch.

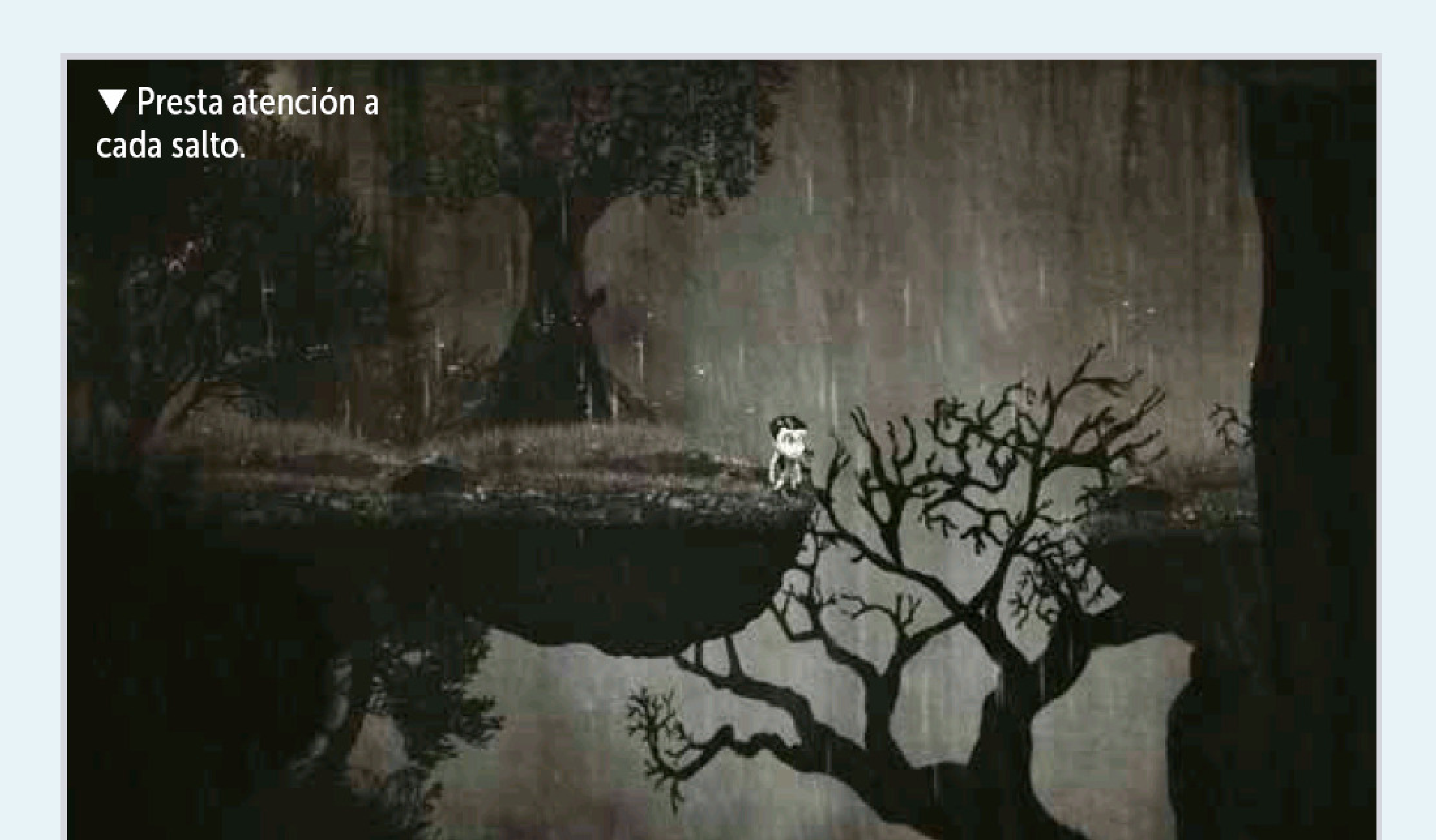
Debido al éxito de los juegos independientes, el catálogo de Nindies de esta consola de la Gran N va en incremento y **Dream Alone** explotará de una forma única el potencial del Switch.

Dream Alone es un título de plataformas en dos dimensiones, en el que tomarás el papel de **Irra** en una historia llena de misterio que te llevará a extraños lugares y a conocer enigmáticos personajes. Todo comienza cuando una extraña enfermedad azota a un tranquilo pueblo y una familia se ve afectada por este padecimiento.

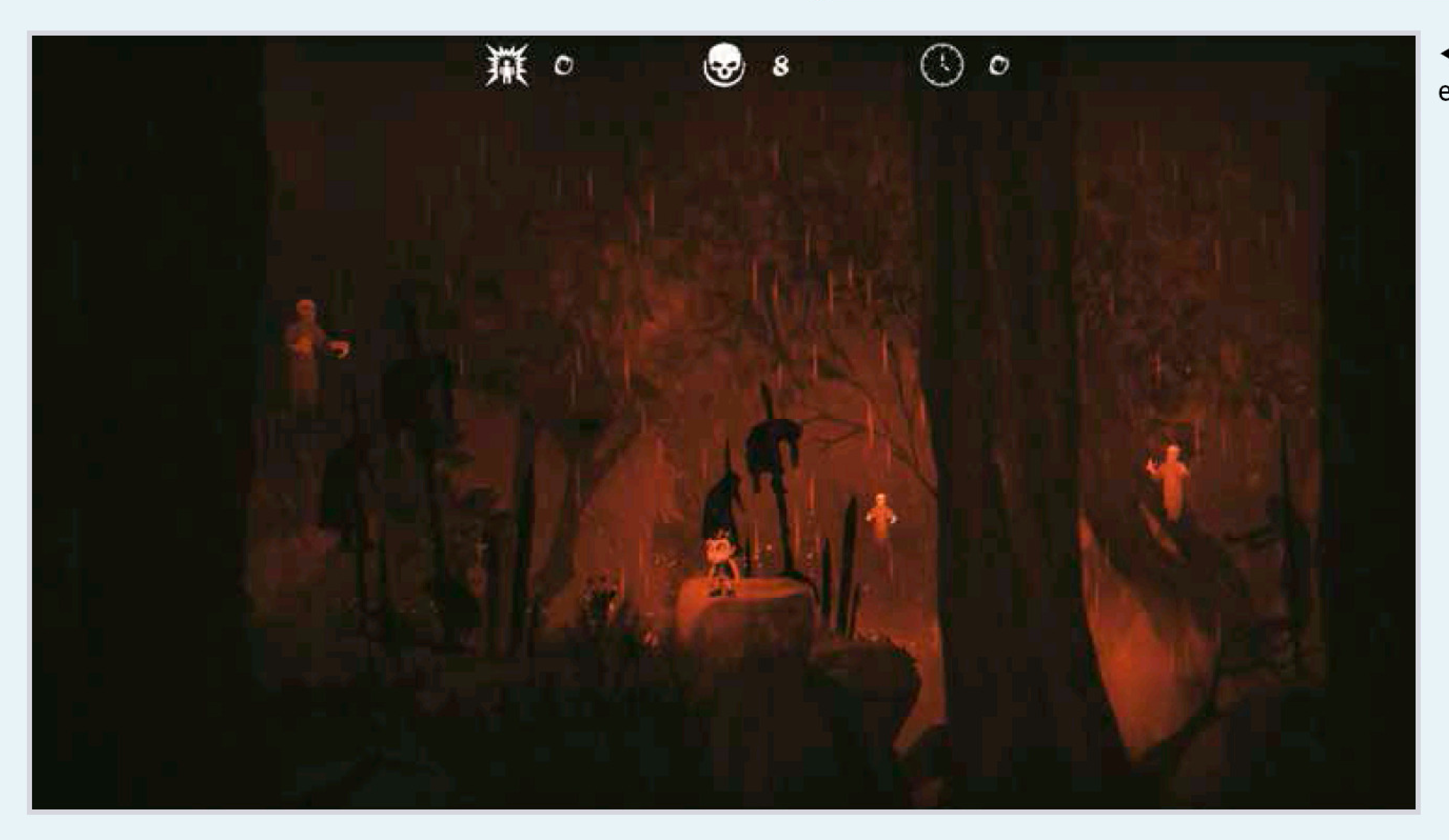
El objetivo principal será encontrar a **Lady Death**, de quien se dice es capaz de detener o revertir la enfermedad. La trama te llevará a través de muchas tierras, desde bosques, mazmorras, cuevas y fábricas. Gran parte de los niveles tiene una versión de realidad alternativa, puedes usar esta habilidad para atravesar áreas que antes no podías y descubrir nuevos secretos.



Sangre, Violencia



▼ Presta atención a cada salto.

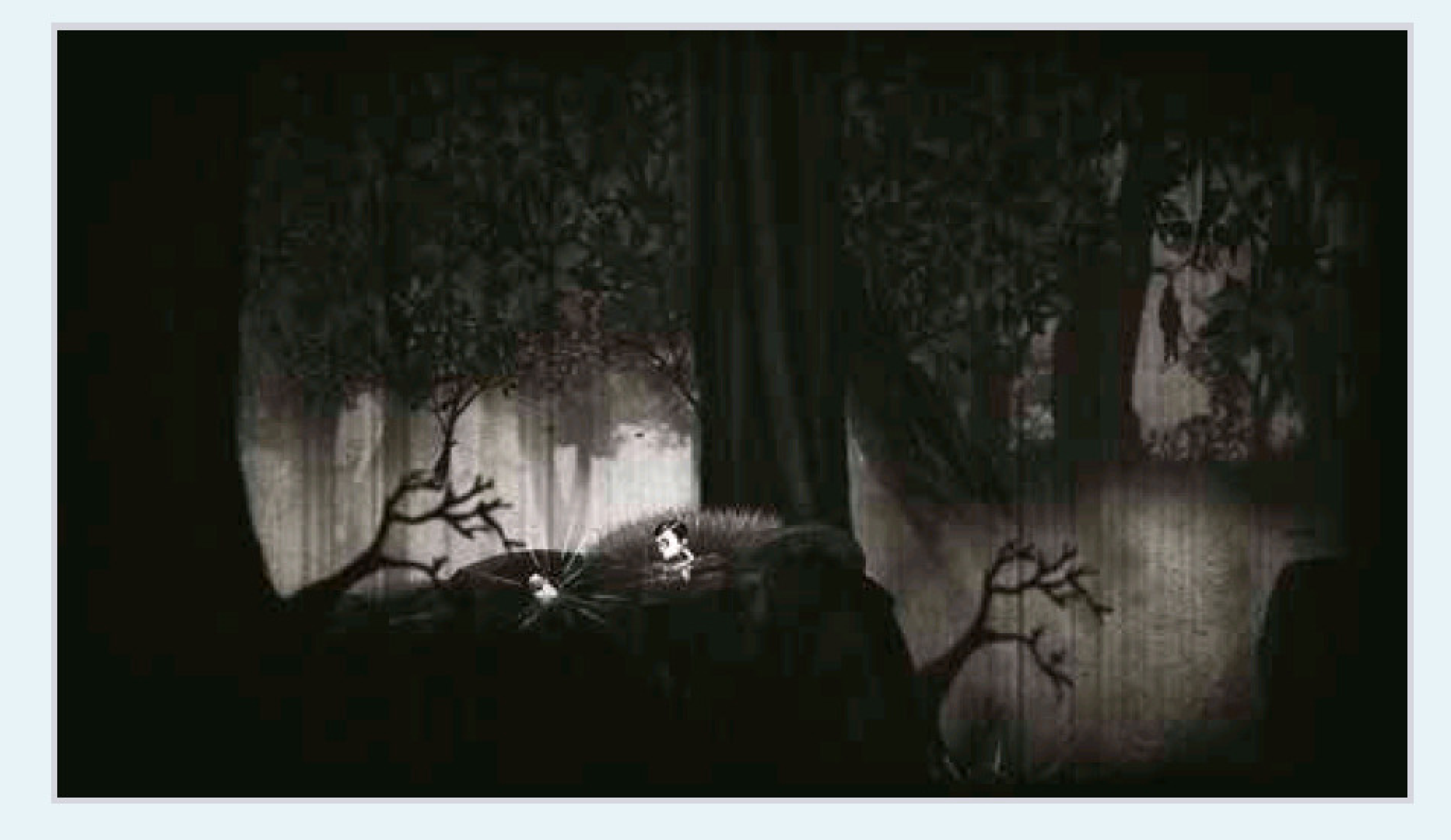


◀ Bellos y oscuros escenarios.

▼ Examinarás todos los elementos.



▲ Viajarás por sombríos terrenos.



En **Dream Alone** la calma es fundamental para avanzar, ya que un mal salto puede llevarte directo a la muerte. Cada brinco entre plataformas debe ser exacto para llegar a tu destino.

Deberás desactivar trampas utilizando la capacidad de clon del héroe, lo que permite al jugador dejar una copia de sí mismo y utilizarla para activar cualquier palanca o placa de presión.

Dream Alone es un título que toma elementos del cine de horror clásico, lo que da un toque fresco que los fanáticos sabrán apreciar.

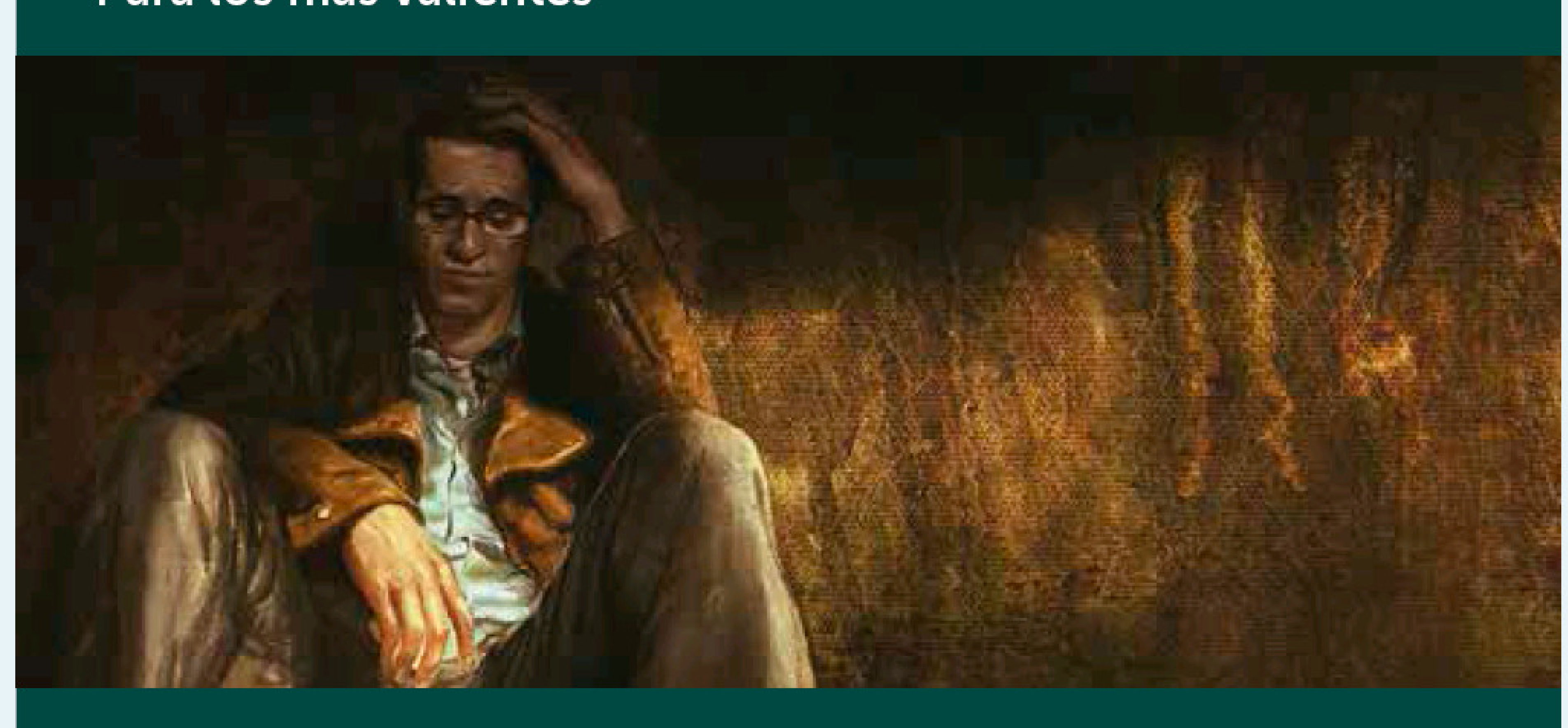
A juzgar por el primer *teaser* revelado para Nintendo Switch y la versión para PC que ya está disponible, **Dream Alone** será un Nindie que valdrá mucho la pena, pues su jugabilidad y diseño gráfico están muy enfocados en el séptimo arte gótico, el cual tomó sus bases del expresionismo alemán de la época de los 40.

Entre las diversas características que notamos, están: la mecánica de exploración a través de realidades alternativas y la creación de copias clones de ti mismo para completar los diferentes *puzzles*.

Una trama oscura que recuerda aquellos cuentos de fantasía y una banda sonora hermosa y minimalista que te hacen sentir dentro del videojuego. Sin duda vale la pena echarle un vistazo a finales de año.

Silent Hill: Sattered Memories

Para los más valientes



Un clásico *Survival Horror* de Wii lanzado en 2009, que no debes perderte si eres fanático de este género.

¿Por qué no juegas?



DETENTION
Un juego de terror influenciado por la cultura asiática, con elementos religiosos y mitología tradicional de estas tierras. Ambientado en 1960.

+ EN VIDEO



▲ Capturamos un poco de *gameplay* de **Super Smash Bros. Ultimate** durante la E3 2018 ¿Qué te parece esta entrega?

▲ Una de las sorpresas del evento fue **Starlink**, que tendrá a **Fox McCloud** como una exclusiva de la versión de Switch. ¡No te lo pierdas!

▲ A pocos días de su lanzamiento, probamos **Mario Tennis Aces** y es increíble. ¡Dale un vistazo a este nuevo título deportivo!

ClubNintendoMx
¡Suscríbete a nuestro canal!

¡Visítanos en YouTube!
Te contamos cómo fue nuestra experiencia en la E3 2018.

revistaclubnintendo.com

RevistaCN RevistaCN RevistaCN

▲ **Daemon X Machina** causó furor por su espectacular tráiler.


MARIO
SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE
© 2018 Nintendo
C • L • U • B
Nintendo®


SUPER SMASH BROS.™
ULTIMATE
LINK
© 2018 Nintendo
CLUB
Nintendo®